

The background features a dark, stylized grid pattern that recedes into the distance, creating a sense of depth. Overlaid on this are several horizontal lines: a prominent red line and several thinner white and orange lines that appear to be part of a circuit or data path. The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant, with the 'N' in red and 'GAGE' in white.

N-GAGE

Paplašinātā lietošanas pamācība

NOKIA

CE 168

PAZIŅOJUMS PAR ATBILSTĪBU

Mēs, sabiedrība ar ierobežotu atbildību NOKIA CORPORATION,
ar pilnu atbildību paziņojam, ka produkts
NEM-4 atbilst Eiropas Padomes direktīvas 1999/5/EC prasībām.

Paziņojums par atbilstību atrodams http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Autortiesības © "Nokia Corporation" 2003. Visas tiesības aizsargātas.

Šī dokumenta saturs daļēji vai pilnīga pavairošana, pārvietošana, izplatīšana vai uzglabāšana jebkurā veidā bez Nokia rakstiskas atļaujas ir aizliegta.

"Nokia", "Nokia Connecting People" un "N-Gage" ir "Nokia Corporation" preču zīmes vai reģistrētas preču zīmes. Citi šeit minētie ražojumu un uzņēmumu nosaukumi ir to īpašnieku preču zīmes vai nosaukumi.

Nokia tune ir Nokia Corporation skaņas zīme.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

ŠO PRODUKTU IR AIZLIEGTS IZMANTOT JEBKĀDĀ VEIDĀ, KAS ATBILST MPEG-4 VIZUĀLAJAM STANDARTAM, JA VIEN TĀ LIETOŠANA NAV TIEŠI SAISTĪTA AR (A) DATIEM VAI INFORMĀCIJU, (i) KURU IZVEIDOJIS UN BEZ MAKSAS PIEGĀDĀJIS LIETOTĀJS, KAS ŠAJĀ NOLŪKĀ NAV SAISTĪTS NE AR KĀDU KOMERCSABIEDRĪBU, UN (ii) KURA IR PAREDZĒTA TIKAI PERSONĪGIEM MĒRĶIEM; UN (B) CITIEM IZMANTOŠANAS VEIDIEM, KURUS IR ĪPAŠI UN ATSEVIŠĶI LICENCĒJUSI MPEG LA, L.L.C.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

"Nokia" īsteno nepārtrauktas attīstības politiku. "Nokia" patur tiesības bez iepriekšēja brīdinājuma veikt izmaiņas un uzlabojumus jebkuram no šajā dokumentā aprakstītajiem ražojumiem.

Nekādos apstākļos Nokia nenes atbildību par datu un ierīču zaudējumiem, kā arī par atrunātiem, nejaušiem, izrietošiem un netiešiem jebkura veida kaitējumiem.

Šī dokumenta saturs tiek pasniegts tāds, "kāds tas ir". Izņemot spēkā esošajos normatīvajos aktos noteiktos gadījumus, netiek sniegtas nekāda veida garantijas, nedz izteiktas, nedz domātas, ieskaitot, bet ne tikai, domātās kvalitātes vai derīguma garantijas attiecībā uz šī dokumenta saturu, pareizību vai ticamību. "Nokia" patur tiesības jebkurā laikā bez iepriekšēja brīdinājuma pārstrādāt vai anulēt šo dokumentu.

Atsevišķu piederumu pieejamība var būt atkarīga no reģiona. Lūdzu griezties pie tuvākā Nokia tirgotāja.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361534

2. Izdevums LV

Satura rādītājs

Jūsu drošībai	7
---------------------	---

Vispārīga informācija

9

Gaidīšanas režīms	9
Izvēlne	11
Iespēju saraksti	12
Tiešsaistes palīdzība	12
Navigācijas josla — pārvietošanās horizontāli	12
Visām programmām kopīgās darbības	13
Skaļuma regulēšana	14
Komplektācijā ietilpstošo kabeļu pievienošana un lietošana	15
Koplietojamā atmiņa	16

Spēļu bāzes izmantošana tālrunā funkcijām

17

Zvanišana	17
Atbildēšana uz zvanu	19
Žurnāls — zvanu žurnāls un vispārīgais žurnāls	21
SIM katalogs	25
Atmiņas karte	26

Spēles

29

Spēles sākšana	29
----------------------	----

Spēle diviem spēlētājiem	29
Spēle vairākiem spēlētājiem	30

Mūzikas atskaņotājs un radio

31

Mūzikas atskaņotājs	31
Radio	33
Radio lietošana	34

Uzstādījumi

40

Vispārīgo uzstādījumu mainīšana	40
Ierīces uzstādījumi	40
Zvana uzstādījumi	42
Savienojuma uzstādījumi	43
Datums un laiks	48
Drošība	48
Zv. aizliegšana (tīkla pakalpojums)	51
Tīkls	52
Papildinājumu uzstādījumi	52

Kontakti

53

Kontaktu kartišu izveide	53
Kontaktu kopēšana starp SIM karti un spēļu bāzes atmiņu	53
Kontaktu kartišu rediģēšana	53

Kontakta kartītes apskate.....	55
Darbs ar kontaktu grupām	58
Programma Data Import	59

Attēli un ekrānuuzņēmumi 60

Attēli.....	60
Ekrānuuzņēmums	63

RealOne Player™ 65

Multivides ceļvedis	66
Multivides failu atskaņošana.....	66
Multivides failu sūtīšana	67
Uztādījumu maiņa	67

Ziņapmaiņa 69

Ziņapmaiņa — vispārīga informācija	70
Teksta ievadīšana	71
Jaunu ziņu izveide un sūtīšana	74
Iesūtne — ziņu saņemšana	79
Manas mapes.....	82
Pastkaste	82
Izsūtne.....	86
SIM kartē esošo ziņu apskate	86
Šūnu apraide (tikla pakalpojums).....	86
Pakalpojumu komandu redaktors	87
Ziņapmaiņas uztādījumi.....	87

Profili 92

Profila mainīšana	92
Profilu pielāgošana.....	92
Bezsaistes profils	93

Kalendārs 95

Kalendāra ierakstu izveide	95
Kalendāra signālu uzstādīšana	98
Kalendāra ierakstu sūtīšana	98
Data Import.....	98

Palīgriki un Ilzklaidē 99

Izlase	99
Uzdevums.....	100
Kalkulators.....	100
Konvertors.....	101
Piezīmes.....	102
Pulkstenis.....	102
Komponists	103
Balss ieraksti	104

Pakalpojumi (XHTML)..... 105

Pamatdarbības piekļuvei.....	105
Spēļu bāzes uzstādīšana pārlūka pakalpojumam	105
Savienojuma izveide	106
Grāmatzīmju apskate.....	106
Pārlūkošana	107

Lejupielāde.....	109
Savienojuma pārtraukšana.....	110
Pārlūka uzstādījumi.....	110

Programmas (Java™) 111

Java programmas instalēšana	111
Java programmu uzstādījumi	112

Pārvalde — programmu un programmatūras instalēšana 114

Programmatūras instalēšana	114
Programmatūras noņemšana.....	115
Atmiņas patēriņa apskate.....	116

Savienojumi.....117

Bluetooth savienojums.....	117
Spēļu bāzes savienošana ar datoru.....	121
Attālā sinhronizācija	122

Problēmu novēršana124

Jautājumi un atbildes	125
-----------------------------	-----

Informācija par akumulatoru128

Apkope un glabāšana.....129

Svarīga informācija par drošību.....130

Alfabētiskais rādītājs.....134

Jūsu drošībai

Izlasiet šīs vienkāršās pamācības. Noteikumu pārkāpšana var būt bīstama vai pretlikumīga. Sīkāki paskaidrojumi sniegti tālāk šajā pamācībā.

Lietojot šīs ierīces funkcijas, ievērojiet citu personu privātuma tiesības un likumdošanu.



Nekad nelietojiet šo ierīci vietās, kur ir aizliegta mobilo tālrunu lietošana vai tā var radīt traucējumus vai būt bīstama.



SATIKSMES DROŠĪBA IR PIRMAJĀ VIETĀ

Vadot automašīnu, nelietojiet ierīci, turot to rokā.



DARBĪBAS TRAUCĒJUMI Visu mobilo ierīču darbībā var rasties traucējumi, kas ietekmē to darbības kvalitāti.



IZSLĒDZIET IERĪCI, ATRODOTIES SLIMNĪCĀ

Ievērojiet visus noteikumus un ierobežojumus. Izslēdziet ierīci, atrodoties medicīnas iekārtu tuvumā.



IZSLĒDZIET IERĪCI LIDMAŠĪNĀ Mobilās ierīces var radīt traucējumus lidmašīnas radiosakaros.



IZSLĒDZIET IERĪCI, UZPILDOT DEGVIELU

Nelietojiet ierīci degvielas uzpildes stacijās. Nelietojiet to ķīmisku vielu tuvumā.



IZSLĒDZIET IERĪCI SPRIDZINĀŠANAS IEKĀRTU TUVMĀ

Nelietojiet ierīci spridzināšanas darbu tuvumā. Vienmēr ievērojiet visus noteikumus un ierobežojumus.



LIETOJIET IERĪCI SAUDZĪGI

Lietojiet ierīci tikai normālā pozīcijā, kas norādīta šai pamācībā. Bez vajadzības neaiztieciot antenu.



KVALIFICĒTA APKOPE

Ierīces papildiekārtu uzstādīšana un apkope jāveic tikai kvalificētiem speciālistiem.



PAPILDINĀJUMI UN AKUMULATORI

Lietojiet tikai apstiprinātus papildinājumus un akumulatorus. Nepieslēdziet ierīci nesaderīgām iekārtām.



ŪDENSIZTURĪBA

Ierīce nav ūdensizturīga. Sargājiet ierīci no mitruma.





DUBLĒJUMKOPIJAS Saglabājiet dublējumkopijas visai svarīgākajai informācijai.



PIESLĒGŠANA CITĀM IEKĀRTĀM Pieslēdzot ierīci citām iekārtām, vispirms izlasiet šo lietošanas pamācību, lai iegūtu informāciju par drošību. Nepieslēdziet ierīci nesaderīgām iekārtām.



ZVANIŠANA ĀRKĀRTAS SITUĀCIJĀS

Pārbaudiet, vai ierīce ir ieslēgta un ir pieejami tālruņa pakalpojumi. Lai notīrītu displeju, nospiediet  tik daudz reižu, cik nepieciešams (piemēram, lai pārtrauktu zvanu, aizvērtu izvēlni utt.). Ievadiet palīdzības dienestu izsaukšanas tālruņa numuru un nospiediet . Paziņojiet savu atrašanās vietu. Nepārtrauciet sarunu pirms jums to atļauj darīt.

Tīkla pakalpojumi

Šajā lietošanas pamācībā aprakstītā mobilā ierīce ir paredzēta lietošanai EGSM 900, kā arī GSM 1800 un 1900 tīklos.

Vairākas lietošanas pamācībā minētās funkcijas ir t.s. tīkla pakalpojumi. Tie ir īpaši pakalpojumi, par kuru sniegšanu jāvienojas ar mobilo pakalpojumu sniedzēju. Lai šos tīkla pakalpojumus varētu izmantot, tie jāabonē pie vietējā pakalpojumu sniedzēja un jāsaņem šo pakalpojumu lietošanas instrukcijas.



Piezīme. Iespējams, ka daži tīkli nenodrošina visas valodai raksturīgās rakstzīmes un/vai pakalpojumus.

Lādētāji un papildinājumi



Piezīme. Pārbaudiet visu lādētāju modeļu numurus, pirms tos izmantojat šai ierīcei. Šī ierīce ir paredzēta lietošanai, izmantojot elektrisko strāvu no ACP-12, LCH-9 un LCH-12.



UZMANĪBU! Izmantojiet tikai Nokia apstiprinātos akumulatorus, lādētājus un papildinājumus, kas paredzēti tieši šim konkrētajam ierīces modelim. Cita veida papildinājumu izmantošana var liegt tiesības uz garantijas apkopi, kā arī var būt bīstama.

Sīkāku informāciju par pieejamajiem papildinājumiem lūdziet vietējam izplatītājam.

Atvienojot jebkuru no papildinājumiem, satveriet un velciet kontaktdakšu, nevis vadu.

1. Vispārīga informācija


Mobilā spēļu bāze Nokia N-Gage™ piedāvā spēļu un mūzikas iespējas, kā arī daudzas citas funkcijas, kuras lieti noder ikdienā, piemēram, tālruni, RealOne Player™, ziņapmaiņu, pulksteni, modinātāju, kalkulatoru un kalendāru.

Iepakojumā iekļautās uzlīmes

- Komplektācijā iekļautās uzlīmes satur svarīgu informāciju, kas nepieciešama pakalpojumu un klientu atbalsta nodrošināšanai. Komplektācijā ietvertas arī šo uzlīmju lietošanas instrukcijas.

Gaidīšanas režīms

Tālāk aprakstītie indikatori ir redzami, kad spēļu bāze ir gatava lietošanai un nav ievadīta neviena rakstzīme. Šādā stāvoklī spēļu bāze ir "gaidīšanas režīmā".



A Norāda mobilā tīkla signāla stiprumu jūsu pašreizējā atrašanās vietā. Jo lielāks stabiņš, jo spēcīgāks signāls. Minētais antenas simbols **A** tiek aizstāts ar GPRS simbolu , ja GPRS savienojums ir uzstādīts uz *Kad pieejams* un tīklā vai pašreizējā šūnā ir pieejams savienojums. Sk. 'Pakešdati (vispārējais pakešu radiopakalpojums, GPRS)' 44. lpp. un 'GPRS' 47. lpp.


B Parāda analogo vai elektronisko pulksteni. Sk. arī 'Datums un laiks' uzstādījumus 48. lpp. un **Gaidīšanas režīms** → *Fona attēls* uzstādījumus 41. lpp.


C Norāda mobilo tīklu, kurā pašlaik tiek lietota spēļu bāze.

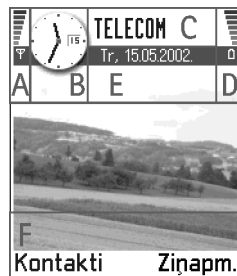
D Norāda akumulatora uzlādes līmeni. Jo augstāks stabiņš, jo augstāks akumulatora uzlādes līmenis.

E Navigācijas josla: parāda pašlaik aktīvo profilu. Ja ir izvēlēts profils *Vispārīgs*, profila nosaukuma vietā parādās šīsdienas datums. Plašāku informāciju skatiet 'Navigācijas josla — pārvietošanās horizontāli' 12. lpp. un 'Profilī' 92. lpp.

F Parāda īsceļus, kas pašlaik piešķirti izvēles taustiņiem  un .

 **Padoms.** Izvēles taustiņu īsceļus un fona attēlu var mainīt. Sk. 'Gaidīšanas režīms' uzstādījumus 9. lpp.


 **Piezīme.** Spēļu bāzei ir ekrānsaudzētājs. Ja piecu minūšu laikā nenotiek nekādas darbības, displejs tiek notīrīts un parādās ekrānsaudzētājs. Sk. 41. lpp. Lai





deaktivizētu ekrānsaudzētāju, nospiediet jebkuru taustiņu.


Ar darbībām saistītie indikatori


Spēļu bāzei atrodies gaidīšanas režīmā, var parādīties viena vai vairākas no tālāk minētajām ikonām.


 — norāda, ka programmas Ziņapmaiņa mapē lesūtne ir saņemtas jaunas ziņas. Ja indikators mirgo, spēļu bāzei trūkst atmiņas un ir jāizdzēš daļa datu. Plašāku informāciju skatiet 'Trūkst atmiņas' 124. lpp.


 — norāda, ka ir saņemta jauna e-pasta ziņa (tīkla pakalpojums).



 — norāda, ka ir saņemta viena vai vairākas balss ziņas. Sk. 'Balss pastkastē izsaukšana' 18. lpp.



 — norāda, ka mapē Izsūtne ir ziņas, kas gaida nosūtīšanu. Sk. 70. lpp.



 — tiek rādīts, kad aktīvajā profilā *Ienākošā zv. signāls* ir uzstādīts uz *Bez skaņas* un *Ziņas signāls* uz *Izslēgts*. Sk. 'Profilī' 92. lpp.


 — norāda, ka spēļu bāzes taustiņi ir bloķēti.

 — norāda, ka ir aktivizēts modinātājs. Sk. 'Pulkstenis' 102. lpp.

 — norāda, ka ir aktivizēts Bluetooth. Ievērojiet, ka, pārraidot datus pa Bluetooth, parādās .



 — norāda, ka tiek pāradresēti visi zvani, kas tiek veikti uz spēļu bāzi.  — norāda, ka visi zvani, kas tiek



veikti uz spēļu bāzi, tiek pāradresēti uz balss pastkasti. Sk. 'Zvanu pāradresācijas uzstādījumi' 21. lpp. Ja jums ir divas tālruņu līnijas, pirmās līnijas pāradresācijas indikators ir , bet otrās — . Sk. 'Izmantotā līnija (tīkla pakalpojums)' 42. lpp.

 — norāda, ka zvanīt var tikai no tālruņa 2. līnijas (tīkla pakalpojums). Sk. 'Izmantotā līnija (tīkla pakalpojums)' 42. lpp.


Datu savienojuma indikatori

- Kad programma veido datu savienojumu, gaidīšanas režīmā mirgo viens no tālāk parādītajiem indikatoriem.
- Ja indikators ir redzams nepārtraukti, savienojums ir aktīvs.


 datu zvanam,  ātrgaitas datu zvanam,

 tiek parādīts antenas simbola vietā, ja ir aktīvs GPRS savienojums.  tiek parādīts, ja GPRS savienojums ir aizturēts balss sarunu laikā.

 faksa zvanam,





 Bluetooth savienojumam.


Izvēlne

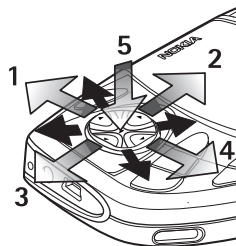
- Nospiediet  (izvēlnes taustiņš), lai atvērtu galvenās izvēlnes režģi. Izvēlnes režģī var piekļūt visām spēļu bāzes programmām.

Izvēlnē pieejamās iespējas: *Atvērt, Saraksta skats / Režģa skats, Pārvietot, Pārvietot uz mapi, Jauna mape, Palīdzība un Iziet.*


Pārvietošanās pa izvēlni

- Nospiediet vadības taustiņu uz augšu , uz leju , pa kreisi , vai pa labi , lai pārvietotos pa izvēlnes režģi.

 **Piezīme.** Spēlējot spēles, varat nospiegt vadības taustiņu, lai pārvietotos pa diagonāli.



Programmu un mapju atvēršana

- Ritiniet līdz programmai vai mapei un nospiediet vadības taustiņu vidū  (parādīts ar zilu bultiņu 5), lai to atvērtu.




Padoms. Izvēlieties **iespējas** → *Saraksta skats*, lai programmas skatītu saraksta veidā.

Programmu aizvēršana

- Pārejiet pa soliem atpakaļ, spiežot **Atpakaļ** tik reižu, cik nepieciešams, lai atgrieztos gaidīšanas režīmā, vai izvēlieties **iespējas** → *Iziet*.

Ja nospiežat un turat , spēļu bāze atgriežas gaidīšanas režīmā un programma paliek atvērta fonā.



Piezīme. Nospiežot , zvans vienmēr tiek pārtraukts. Tā notiek arī gadījumā, ja cita programma ir aktīva un redzama displejā.

Izslēdzot spēļu bāzi, programmas tiek aizvērtas un nesaglabātie dati tiek automātiski saglabāti.



Izvēlnes pārkārtošana


Izvēlni var pārkārtot jebkādā jums vēlamā kārtībā. Reti izmantotās programmas var ievietot mapēs, bet biežāk lietotās programmas var pārvietot no mapes izvēlnē. Var izveidot arī jaunas mapes.

- Ritiniet līdz elementam, kurš jāpārvieto, un izvēlieties **iespējas** → *Pārvietot*. Programmai blakus parādās kontrolzīme.

- 2 Pārvietojiet atlasīto uz vietu, kur jāatrodas programmai, un nospiediet **Labi**.

Pārslēgšanās starp programmām

Ja ir atvērtas vairākas programmas un jūs vēlaties pārslēgties no vienas programmas uz citu: nospiediet un turiet nospiešanu  (izvēlnes taustiņu). Tiek atvērts programmu pārslēgšanas logs, kurā redzams pašlaik atvērto programmu saraksts. Ritiniet līdz programmai un nospiediet , lai pārietu uz to.


 **Piezīme.** Ja sāc pietrūkt atmiņas, spēļu bāze var aizvērt dažas programmas. Pirms programmas aizvēršanas spēļu bāze saglabā visus nesaglabātos datus.


Iespēju saraksti

Iespējas


Šajā lietošanas pamācībā ir norādītas iespēju saraksta komandas. Šie saraksti norāda, kādas komandas ir pieejamas dažādos skatos un situācijās.

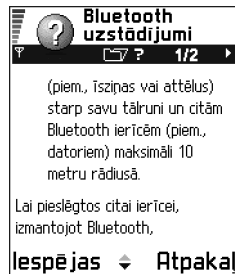


 **Piezīme.** Pieejamās komandas mainās atkarībā no izmantotā skata.

 **Padoms.** Dažos gadījumos, nospiežot vadības taustiņu, tiek parādīts īsāks iespēju saraksts, kurā uzrādītas galvenās komandas, kas pieejamas skatā.

Tiešsaistes palīdzība

Spēļu bāzei Nokia N-Gage ir tiešsaistes palīdzība, kurai var piekļūt no jebkuras programmas, kurai ir pieejams saraksts **Iespējas**. Nospiediet taustiņu , lai atvērtu sarakstu **Iespējas**.




Navigācijas josla — pārvietošanās horizontāli



Navigācijas joslā var redzēt:





- mazas bultiņas vai cilnes, kas norāda, ka nav pieejami citi skati, mapes vai faili, uz kuriem varētu pārvietoties.
- rediģēšanas indikatorus; sk. 'Teksta ievadīšana'
- citu informāciju, piem., **2/14** norāda, ka pašreizējais attēls ir otrais no 14 mapē



esošajiem attēliem. Nospiediet , lai apskatītu nākamo attēlu.

Visām programmām kopīgās darbības

- **Objektu atvēršana apskatei** — lai, apskatot failu vai mapju sarakstu, atvērtu objektu, ritiniet līdz objektam un nospiediet vadības taustiņu vai izvēlieties **lespējas**→ *Atvērt*.
- **Objektu rediģēšana** — lai atvērtu objektu rediģēšanai, dažkārt tas ir vispirms jāatver apskatei un pēc tam jāizvēlas **lespējas**→ *Labot*, ja vēlaties mainīt tā saturu.
- **Objektu pārdēvēšana** — lai failam vai mapei dotu citu nosaukumu, ritiniet līdz tai un izvēlieties **lespējas**→ *Pārdēvēt*.
- **Objektu izmešana un dzēšana** — ritiniet līdz objektam un izvēlieties **lespējas**→ *Dzēst* vai nospiediet . Lai vienlaikus izdzēstu vairākus objektus, tie vispirms ir jāatzīmē. Sk. nākamo rindkopu: "Objekta atzīmēšana".
- **Objekta atzīmēšana** — pastāv vairāki veidi, kā, atrodoties sarakstā, atlasīt objektus.
 - Lai atlasītu pa vienam objektam, ritiniet līdz tam un izvēlieties **lespējas**→ *Atzīmēt/noņemt atz.*→ *Atzīmēt* vai vienlaikus nospiediet  un vadības taustiņu. Objektam blakus parādās kontrolzīme.
 - Lai atlasītu visus sarakstā pieejamos objektus, izvēlieties **lespējas**→ *Atzīmēt/noņemt atz.*→ *Atzīmēt visu*.


- **Vairāku objektu atzīmēšana** — nospiediet un turiet , vienlaikus spiežot vadības taustiņu uz augšu vai uz leju. Atlasei pārvietojoties, objektiem blakus parādās kontrolzīmes. Lai beigtu atlasi, pārtrauciet ritināšanu ar vadības taustiņu un pēc tam atlaidiet . Kad ir atzīmēti visi vajadzīgie objekti, tos var pārvietot vai izdzēst, izvēloties **lespējas**→ *Pārvietot uz mapi* vai *Dzēst*.
 - Lai noņemtu atzīmi vienam objektam, ritiniet līdz tam un izvēlieties **lespējas**→ *Atzīmēt/noņemt atz.*→ *Noņemt atzīmi* vai vienlaikus nospiediet  un vadības taustiņu.
 - **Mapju izveide** — lai izveidotu jaunu mapi, izvēlieties **lespējas**→ *Jauna mape*. Jums tiek prasīts norādīt mapes nosaukumu (ne vairāk kā 35 burti).
 - **Objektu pārvietošana uz mapi** — lai objektus pārvietotu uz mapi vai no vienas mapes uz otru, izvēlieties **lespējas**→ *Pārvietot uz mapi* (neparādās, ja nav pieejama neviena mape). Izvēloties *Pārvietot uz mapi*, tiek atvērts pieejamo mapju saraksts, kā arī ir redzams programmas saknes līmenis (lai objektu izņemtu no mapes). Izvēlieties vietu, uz kuru jāpārvieto objekts, un nospiediet **Labi**.
-  **Padoms.** Informāciju par teksta un ciparu ievietošanu sk. 'Teksta ievadīšana' 71. lpp.

Objektu meklēšana




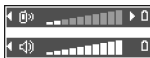
Vārdu, failu, mapi vai īsceļu var meklēt, izmantojot meklēšanas lauku. Dažos gadījumos meklēšanas lauks nav automātiski redzams, bet to var aktivizēt, izvēloties **ļespējas** → *Atrast* vai sākot ievadīt burtus.





- 1 Lai meklētu objektu, sāciet ievadīt tekstu meklēšanas laukā. Spēļu bāze uzreiz sāk meklēt sakritības un pārvieto atlasīto uz precīzāko sakritību. Lai meklēšanu padarītu precīzāku, ievadiet vairāk burtu; atlase pārvietojas uz objektu, kas visprecīzāk atbilst burtiem.
- 2 Kad ir atrasts pareizais objekts, nospiediet , lai to atvērtu.

Skaļuma regulēšana

Sarunas laikā vai klausoties skaņu, nospiediet  vai , lai attiecīgi palielinātu vai samazinātu skaļumu.



Balss skaļuma ikonas:

-  — klausules un austiņu režīmam;
-  — skaļruņa režīmam.




Padoms. Komplektācijā ietilpstošās austiņas piedāvā ērtu veidu spēļu bāzes lietošanai zvanu laikā, spēlējot spēles un klausoties mūziku.

Skaļrunis

Spēļu bāzei ir skaļrunis, kuru var izmantot brīvroku režīmā. Lai noskaidrotu skaļruņa atrašanās vietu, skatiet taustiņu un daļu attēlu īsajā pamācībā. Skaļrunis ļauj sarunāties un klausīties spēļu bāzi no neliela attāluma, neturot to pie auss, piemēram, kad tā atrodas jums blakus uz galda. Skaļruni var izmantot zvana laikā, skaņas programmās un apskatot multivīdi. Programma RealOne Player™ izmanto skaļruni pēc noklusējuma, kad skatāties video. Izmantojot skaļruni, ir vienkāršāk tālruņa sarunas laikā izmantot citas programmas.

Skaļruņa aktivizēšana

Lai notiekošās sarunas laikā pārslēgtos uz skaļruņa izmantošanu, izvēlieties **ļespējas** → *Aktivizēt skaļruni*. Tiek atskaņots signāls, navigācijas joslā parādās  un mainās skaļuma indikators.



Svarīgi! Lietojot skaļruni, neturiet spēļu bāzi tuvu pie auss, jo skaņa var būt ļoti skaļa.

Tālruņa zvaniem skaļrunis ir ikreiz jāaktivizē atsevišķi, bet skaņas programmas, piemēram, Komponists un Skaņas ieraksti, skaļruni izmanto pēc noklusējuma.

Skatruņa izslēgšana

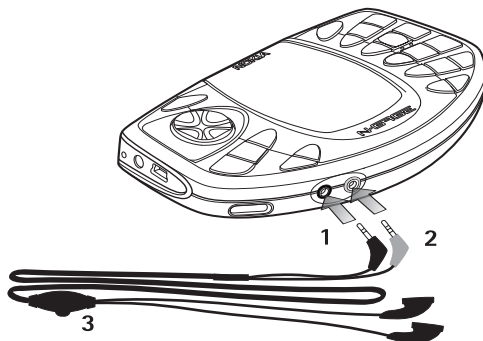
- Notiekošas sarunas vai mūzikas atskaņošanas laikā izvēlieties **Iespējas** → **Aktivizēt klausuli**.

Austiņu pievienošana un lietošana

Spēļu ierīcē var klausīties FM radio vai mūziku, izmantojot komplektācijā ietilpstošās stereoaustiņas HDD-2. Lai veiktu zvanu, lietojiet tastatūru. Kad zvans ir savienots, varat izmantot ausiņas, lai runātu un klausītos sarunbiedrā.



HDD-2 ausiņu pievienošana

Ievietojiet melnā ausiņu vada galu spēļu ierīces savienotājā (1). Tieši tāpat savienotājam (2) pieslēdziet pelēko ausiņu vadu.



Austiņu vads darbojas kā radioantena, tāpēc tam jāļauj brīvi nokarāties.



BRĪDINĀJUMS. Klausoties ļoti skaļu mūziku, var sabojāt dzirdi. Lai regulētu skaļuma līmeni, kad ausiņas ir pieslēgtas spēļu bāzei, nospiediet  vai .



BRĪDINĀJUMS. Lietojot ausiņas, samazinās jūsu spēja dzirdēt apkārtējās skaņas. Nelietojiet ausiņas situācijās, kad tas var apdraudēt jūsu drošību.

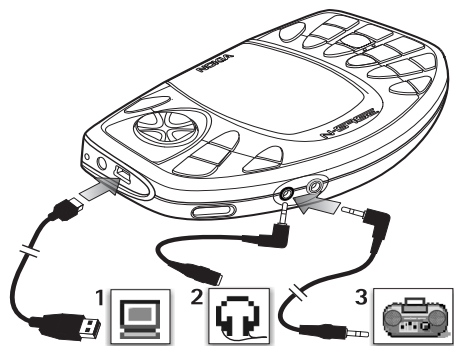
Austiņu lietošana zvanu saņemšanai

Lai atbildētu uz zvanu, kad lietojat ausiņas, nospiediet tālvadības pogu (3), kura atrodas ausiņu mikrofona daļā. Sk. 'HDD-2 ausiņu pievienošana' 15. lpp. Lai beigtu zvanu, vēlreiz nospiediet to pašu pogu.

Komplektācijā ietilpstošo kabeļu pievienošana un lietošana

Spēļu bāzes komplektācijā ietilpst divi kabeļi.

- 1 Spēļu bāzi var savienot ar saderīgu ārējo audiosistēmu (piemēram, kompaktdisku atskaņotāju), izmantojot komplektācijā ietilpstošo ADE-2 audio ieejās līnijas kabeli (3).



Piezīme. Ierakstīšana tiek vadīta no ārējās ierīces austiņu kontaktligzdas. Noregulējiet skaļumu ārējā ierīcē, lai nerastos kropļojumi.

- Programmu Nokia Audio Manager var izmantot, lai darbotos ar skaņas failiem. Lai spēļu bāzi savienotu ar saderīgu personālo datoru, izmantojiet komplektācijā ietilpstošo DKE-2 USB mini B kabeli (1). Plašāku informāciju sk. 'Nokia Audio Manager' 35. lpp.

Piezīme. Kad ir pievienots USB kabelis, mūzikas atskaņotājs un citas programmas nevar piekļūt atmiņas kartei. Atvienojot USB kabeli, atmiņas karte kļūst pieejama visām programmām.

- Spēļu bāzi var savienot ar citām austiņām, izmantojot komplektācijā ietilpstošo ADA-2 adaptera kabeli (2).

Svarīgi! Pirms pievienojat komplektācijā ietilpstošo DKE-2 USB mini B kabeli, instalējiet datorā datorprogrammatūru Nokia Audio Manager no kompaktdiska.

Koplietojamā atmiņa

Spēļu bāzes koplietojamo atmiņu izmanto šādas funkcijas: spēles, kontakti, teksta īsziņas, multizīņas, attēli un zvana signāli, RealOne Player™, kalendārs un uzdevumi, kā arī ielādētās programmas. Lietojot jebkuru no šīm funkcijām, pārējām funkcijām paliek mazāk vietas atmiņā. Tas ir īpaši aktuāli, ja kāda no funkcijām tiek lietota intensīvi. Piemēram, instalējot daudz spēļu vai saglabājot daudz attēlu, var aizņemt visu koplietojamo atmiņu un spēļu bāze uzrādīs paziņojumu, ka atmiņa ir pilna. Šādā gadījumā ir jāizdzēš daļa spēļu, attēlu vai citu ierakstu, kas aizņem koplietojamo atmiņu.

Piezīme. Mūzikas faili tiek glabāti atmiņas kartē un tāpēc neizmanto spēļu bāzes koplietojamo atmiņu.



2. Spēļu bāzes izmantošana tālruņa funkcijām

Zvanišana

- 1 Gaidīšanas režīmā ievadiet tālruņa numuru kopā ar rajona kodu. Nospiediet vai , lai pārvietotu kursoru. Lai nodzēstu ciparu, nospiediet .
 - Lai veiktu starptautisku zvanu, divreiz nospiediet , lai ievadītu starptautisko prefiksu (zīme + aizstāj starptautisko piekļuves kodu), un pēc tam ievadiet valsts kodu, rajona kodu bez 0 un tālruņa numuru.

Piezīme. Zvani, kas šeit tiek saukti par starptautiskiem, dažos gadījumos var tikt veikti starp vienas valsts rajoniem.

- 2 Lai izsauktu numuru, nospiediet .
- 3 Lai beigtu zvanu (vai atceltu zvana mēģinājumu), nospiediet .



Padoms. Lai sarunas laikā regulētu skaļumu, nospiediet , lai to palielinātu, vai , lai to samazinātu.



Piezīme. Nospiežot , zvans vienmēr tiek pārtraukts. Tā notiek arī gadījumā, ja cita programma ir aktīva un redzama displejā.




Lai veiktu zvanu, izmantojot balss frāzes, sk. 'Zvanišana, pasakot balss frāzi' 56. lpp.

Zvanišana, izmantojot kontaktu katalogu

- 1 Lai atvērtu kontaktu katalogu, izvēlieties **Izvēlne**→**Kontakti**.
- 2 Lai atrastu kontaktu, ritiniet līdz vajadzīgajam vārdam. Vai arī ievadiet vārda pirmos burtus. Automātiski tiek atvērts meklēšanas lauks un parādīti atbilstošie kontakti.
- 3 Nospiediet , lai sāktu zvanu. Ja kontaktam ir vairāki tālruņa numuri, ritiniet līdz numuram un nospiediet , lai sāktu zvanu.

Balss pastkastes izsaukšana

Balss pastkaste (tikla pakalpojums) ir automātiskais atbildētājs, kur zvanītāji, kas nevar jūs sazvanīt, var atstāt jums balss ziņas.


- Lai piezvanītu uz balss pastkasti, gaidīšanas režīmā nospiediet  un pēc tam  vai nospiediet un turiet .
- Ja spēļu bāze prasa ievadīt balss pastkastes numuru, ievadiet to un nospiediet **Labi**. Šo numuru var iegūt no pakalpojumu sniedzēja.

Sk. arī 'Zvanu pāradresācijas uzstādījumi' 21. lpp.

Katrai tālruņa līnijai var būt atsevišķs balss pastkastes numurs; sk. 'Izmantotā līnija (tikla pakalpojums)' 42. lpp.




Zvanišana uz balss pastkastes numuru

Lai mainītu balss pastkastes tālruņa numuru, atveriet **Izvēlne** → **Rīki** → **Balss pasts** un izvēlieties **Iespējas** → **Mainīt numuru**. Ievadiet numuru (nodrošina pakalpojumu sniedzējs) un nospiediet **Labi**.

 **Padoms.** Ja balss pasts prasa ievadīt paroli ikreiz, kad zvanāt, lai noklausītos savas balss ziņas, aiz balss pastkastes numura var pievienot DTMF numuru. Šādi parole tiek nodota automātiski ikreiz, kad zvanāt balss pastam. Piemēram, +44123 4567p1234#, kur 1234 ir parole un "p" ievieto aptuveni divas sekundes ilgu pauzi pirms vai starp DTMF rakstzīmēm.

Tālruņa numura ātrā izsaukšana

➡ Lai apskatītu ātro numuru sarakstu, atveriet **Izvēlne** → **Rīki** → **Ātrie nr.**

- Piešķiriet tālruņa numuru vienam no ātro zvanu taustiņiem ( – ); sk. 'Ātrā numura taustiņu piešķiršana' 57. lpp.
- Izvēlieties funkcijas **Izvēlne** → **Rīki** → **Zvana uzstādījumi** → **Ātrie numuri** uzstādījumu *Ieslēgti*. Lai izsauktu numuru: gaidīšanas režīmā spiediet nepieciešamo ātrā zvana taustiņu un , līdz numurs tiek izsaukts.

Konferences zvans

Konferences zvani ir tikla pakalpojumus, kas ļauj izveidot konferences sarunu ar ne vairāk kā sešiem dalībniekiem, ieskaitot sevi.

- Izsauciet pirmā dalībnieka numuru.
- Lai piezvanītu jaunam dalībniekam, izvēlieties **Iespējas** → **Jauns zvans**. Ievadiet vai atrodiat atmiņā dalībnieka tālruņa numuru un nospiediet **Labi**. Pirmais zvans automātiski tiek aizturēts.
- Kad uz jauno zvanu ir atbildēts, pievienojiet pirmo dalībnieku konferences zvanam. Izvēlieties **Iespējas** → **Konference**.

- 4 Lai zvanam pievienotu jaunu personu, atkārtojiet 2. soli un pēc tam izvēlieties



Iespējas→*Konference*→*Piev. konferencei*.

- Lai privāti sarunātos ar kādu no konferences dalībniekiem:

Izvēlieties **Iespējas**→*Konference*→*Privāta*

saruna. Atrodiet vajadzīgo dalībnieku un nospiediet **Privāti**. Konferences zvans spēļu bāzē tiek aizturēts, un pārējie tā dalībnieki joprojām var turpināt sarunu cits ar citu, bet jūs varat uzsākt privātu dialogu ar vienu no dalībniekiem. Kad privātā saruna ir pabeigta, izvēlieties **Iespējas**→*Piev. konferencei*, lai atgrieztos pie konferences zvana.



- Lai no konferences zvana izslēgtu vienu no dalībniekiem, izvēlieties **Iespējas**→*Konference*→*Atmet dalībnieku*, pēc tam ritiniet līdz dalībniekam un nospiediet **Atmet**.


 **Padoms.** Ātrākais veids, kā veikt jaunu zvanu, ir sastādīt numuru un nospiegt , lai sāktu zvanu. Jau notiekošā saruna automātiski tiek aizturēta.

- 5 Lai pārtrauktu aktīvo konferences zvanu, nospiediet .





Atbildēšana uz zvanu


- Lai atbildētu uz ienākošu zvanu, nospiediet  vai, ja lietojat komplektācijā ietilpstošās ausiņas, nospiediet tālvadības pogu.
- Lai beigtu zvanu, nospiediet  vai, ja lietojat komplektācijā ietilpstošās ausiņas, nospiediet tālvadības pogu.

Ja nevēlaties atbildēt uz zvanu, nospiediet . Zvanītājs dzirdēs aizņemtas līnijas signālu.

Kad pienāk zvans, nospiediet **Klusums**, lai ātri izslēgtu zvana signālu.


 **Padoms.** Kā spēļu bāzes signālus pielāgot dažādām vidēm un notikumiem, piemēram, uzstādīt spēļu bāzi klusuma režīmā, sk. 'Profili' 92. lpp.

 **Piezīme.** Var gadīties, ka spēļu bāze tālruņa numuram piešķir nepareizu vārdu. Tas var notikt, ja zvanītāja tālruņa numurs nav saglabāts kontaktu katalogā, bet numura pēdējie septiņi cipari atbilst citam kontaktu katalogā saglabātam numuram. Šādā gadījumā zvana identifikācija nav pareiza.


 **Padoms.** Lai uzreiz pārtrauktu visus zvanus, izvēlieties **Iespējas**→*Beigt visas sarunas* un nospiediet **Labi**.


Zvanu gaidīšana (tīkla pakalpojums)

Ja ir aktivizēts zvanu gaidīšanas pakalpojums, sarunas laikā tīkls brīdina par jaunu ienākošo zvanu. Sk. 'Zvanu gaidīšana: (tīkla pakalpojums)' 42. lpp.

- 1 Sarunas laikā nospiediet , lai atbildētu uz gaidīto zvanu. Pirmais zvans tiek aizturēts.

Lai pārslēgtos starp abiem zvaniem, nospiediet **Apmainīt**.

- 2 Lai pārtrauktu aktīvo zvanu, nospiediet .

 **Padoms.** Ja ir aktivizēta zvanu pārdresācijas iespēja *Zvanu pārdresācija* → *Ja aizņemts*, kas ļauj pārdresēt zvānus, piemēram, uz jūsu balss pastkasti, tad, atsakot ienākošo zvanu, tas tiek pārdresēts. Sk. 'Zvanu pārdresācijas uzstādījumi' 21. lpp.

Iespējas zvana laikā

Daudzas no iespējām, ko var izmantot zvana laikā, ir tīkla pakalpojumi. Zvana laikā nospiediet **Iespējas**, lai piekļūtu kādām no šīm iespējām:


Izslēgt mikrofonu vai Iesl.mikr., Beigt aktīvo sarunu, Beigt visas sarunas, Aizturēt vai Aktivizēt, Jauns zvans, Konference, Privāti, Atmest dalībnieku, Atbildēt un Noraidīt.







Apmainīt izmanto, lai pārslēgtos starp aktīvo un aizturēto zvanu.


Pārsūtīt izmanto, lai savienotu ienākošo vai aizturēto zvanu ar aktīvo un pats atvienotos no abiem.

Sūtīt DTMF izmanto, lai nosūtītu DTMF toņu virknes, piemēram, paroles vai banku kontu numurus.

 **Skaidrojums.** DTMF toņi ir signāli, kurus dzirdat, nospiežot spēļu bāzes tastatūras ciparu taustiņus. DTMF toņi ļauj sazināties, piemēram, ar balss pastkastēm un elektroniskajām tālruņu sistēmām.

- 1 Ievadiet ciparus ar  – . Katrs cipars ģenerē DTMF toni, kas tiek pārraidīts zvana laikā. Vairākkārt nospiediet , lai iegūtu: *, p (ievieto aptuveni 2 sekundes garu pauzi pirms vai starp DTMF zīmēm) un w (ja izmantojat šo zīmi, turpmākā virkne tiek nosūtīta, kad zvana laikā vēlreiz nospiežat **Sūtīt**). Nospiediet , lai iegūtu #.

- 2 Lai nosūtītu toni, nospiediet **Labi**.

 **Padoms.** DTMF toņu virkni var saglabāt arī kontakta kartītē. Zvanot kontaktam, šo virkni var paņemt no atmiņas. Pievienojiet DTMF toņus tālruņa numuram vai ievadiet tos *DTMF* laukos kontakta kartītē.


Zvanu pāradresācijas uzstādījumi

↔ Atveriet **Izvēlne**→ **Rīki**→ **Zv. pāradr.**

Kad šis tīkla pakalpojums ir aktivizēts, ienākošos zvanus var pāradresēt uz citu tālruņa numuru, piemēram, balss pastkastes numuru. Plašāku informāciju iegūsit no pakalpojumu sniedzēja.

- Izvēlieties vienu no pāradresācijas iespējām, piemēram, izvēlieties *Ja aizņemts*, lai pāradresētu balss zvanus, ja jūsu tālruņa numurs ir aizņemts vai ja noraidāt ienākošu zvanu.
- Izvēlieties **Iespējas**→ *Aktivizēt*, lai ieslēgtu pāradresācijas uzstādījumu, *Atcelt*, lai izslēgtu pāradresācijas uzstādījumu, vai *Noteikt statusu*, lai noteiktu, vai pāradresācija ir aktivizēta.
- Lai atceltu visas aktivizētās pāradresācijas, izvēlieties **Iespējas**→ *Atcelt visas pāradr.*

Informāciju par pāradresācijas indikatoriem sk. 'Ar darbībām saistītie indikatori' 10. lpp.

 **Piezīme.** Nav iespējams vienlaikus aktivizēt gan zvanu liegumus, gan zvanu pāradresāciju. Sk. 'Zv. aizliegšana (tīkla pakalpojums)' 51. lpp.

Žurnāls — zvanu žurnāls un vispārīgais žurnāls



↔ Atveriet **Izvēlne**→ **Palīgriķi**→ **Žurnāls**.

Žurnālā var pārskatīt spēļu bāzes reģistrētos tālruņa zvanus, izziņas, pakešdatu savienojumus un faksu un datu zvanus. Vispārīgo žurnālu var filtrēt, lai apskatītu tikai vienu no notikumu veidiem, kā arī izveidot jaunas kontaktu kartītes, izmantojot žurnāla informāciju.



Piezīme. Savienojumi ar attālo pastkasti, multivides ziņapmaiņas centru un pārlūka lapām tiek uzrādīti kā datu zvani vai pakešdatu savienojumi vispārīgajā sakaru žurnālā.






Padoms. Lai apskatītu nosūtīto ziņu sarakstu, atveriet **Ziņapmaiņa**→ **Nosūtītās ziņas**.

Pēdējo zvanu žurnāls

↔ Atveriet **Izvēlne**→ **Palīgriķi**→ **Žurnāls**→ *Pēdējie zvani*.

Spēļu bāze reģistrē neatbildēto un saņemto zvanu tālruņa numurus, kā arī sastādītos numurus un zvanu aptuveno ilgumu un izmaksas. Spēļu bāze reģistrē neatbildētos un saņemtos zvanus vienīgi tad, ja tīkls nodrošina šīs funkcijas, spēļu bāze ir ieslēgta un atrodas tīkla uztveršanas zonā.


Ikonas:

-  neatbildēto,
-  saņemto un
-  sastādīto numuru skatam.

Neatbildēto, saņemto un sastādīto zvanu skatu iespējas: *Zvanīt, Lietot numuru, Dzēst, Nodzēst sarakstu, Piev. kontaktiem, Palīdzība un Iziet*.

Neatbildētie zvani un saņemtie zvani

Lai apskatītu pēdējo 20 tālrunu numuru sarakstu, no kuriem kāds jums ir nesekmīgi mēģinājis zvanīt (tikla pakalpojums), atveriet **Žurnāls** → *Pēdējie zvani* → *Neatbildētie zv.*


 **Padoms.** Ja gaidīšanas režīmā parādās ziņa par neatbildētiem zvaniem, nospiediet **Parādīt**, lai piekļūtu neatbildēto zvanu sarakstam. Lai atzvanītu, ritiniet līdz vajadzīgajam numuram vai vārdam un nospiediet



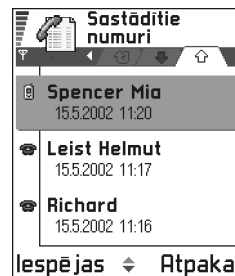
Lai apskatītu pēdējo 20 tālrunu numuru vai vārdu sarakstu, no kuriem esat pieņēmis zvanus (tikla pakalpojums), atveriet **Žurnāls** → *Pēdējie zvani* → *Saņemtie zvani*.

Sastādītie numuri




Padoms. Gaidīšanas režīmā nospiediet , lai atvērtu sastādīto numuru skatu.

Lai apskatītu pēdējos 20 tālrunu numurus, uz kuriem esat zvanījis vai mēģinājis zvanīt, atveriet **Žurnāls** → *Pēdējie zvani* → *Sastādītie nr.*



Pēdējo zvanu sarakstu dzēšana

- Lai nodzēstu pēdējo zvanu sarakstus, pēdējo zvanu galvenajā skatā izvēlieties **Iespējas** → *Dzēst pēdējos zv.*
- Lai nodzēstu vienu no zvanu žurnāliem, atveriet žurnālu, kurš jānodzēš, un izvēlieties **Iespējas** → *Nodzēst sarakstu*.
- Lai izdzēstu atsevišķu notikumu, atveriet žurnālu, ritiniet līdz notikumam un nospiediet .


Sarunu ilgums

➡ Atveriet **Izvēlne** → **Palīgriki** → **Žurnāls** → *Zvanu ilgums*.

Var apskatīt ienākošo un izejošo zvanu ilgumu.

➡ **Piezīme.** Reālais par sarunām apmaksājama laiks, par kuru pakalpojumu sniedzējs pieprasa samaksu, var atšķirties no tālrunī aprēķinātā laika atkarībā no tīkla pakalpojumu veida, noapaļošanas metodēm utt.

💡 **Padoms.** Lai notiekošas sarunas laikā redzētu zvana ilgumu, izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Rādīt zvanu ilgumu** → **Jā**.

Sarunu ilguma taimeru dzēšana – izvēlieties **Iespējas** → **Nodzēst taimerus**. Lai to izdarītu, nepieciešams atslēgas kods; sk. 'Drošība' 48. lpp. Lai nodzēstu atsevišķu notikumu, ritiniet līdz tam un nospiediet .

Sarunu izmaksas (tīkla pakalpojums)

➡ Atveriet **Izvēlne** → **Palīgriki** → **Žurnāls** → *Zvanu izmaksas*.

Zvanu izmaksas ļauj apskatīt pēdējā zvana vai visu zvanu izmaksas. Zvanu izmaksas ir redzamas katrai SIM kartei atsevišķi.

➡ **Piezīme.** Reālais par sarunām un pakalpojumiem apmaksājama laiks, par kuru pakalpojumu sniedzējs pieprasa samaksu, var atšķirties no tālrunī aprēķinātā laika atkarībā no tīkla pakalpojumu veida, noapaļošanas metodēm utt.

Pakalpojumu sniedzēja uzstādītais zvanu izmaksu limits

Pakalpojumu sniedzējs zvanu izmaksas var ierobežot līdz noteiktam apmaksas vai naudas vienību apjomam. Ja ir aktivizēts ierobežotais izmaksu režīms, zvanīt var, tikai kamēr netiek pārsniegts kredīta limits (zvanu izmaksu limits) un jūs atrodaties tīklā, kas nodrošina zvanu izmaksu limitu. Sarunas laikā un gaidīšanas režīmā ir redzams atlikušo vienību skaits. Kad izmaksu vienības ir izmantotas, parādās ziņa **Sasniegts zvanu izmaksu limits**. Informāciju par ierobežoto izmaksu režīmu un izmaksu vienību cenām lūdziet pakalpojumu sniedzējam.

Apmaksas vai naudas vienībās uzrādītās izmaksas


- Varat uzstādīt, lai spēļu bāze uzrādītu atlikušo sarunu laiku apmaksas vai naudas vienībās. Lai to izdarītu, nepieciešams PIN2 kods; sk. 48. lpp.
 - 1 Izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Rādīt izmaksas**. Pieejamas šādas iespējas: **Valūtā** un **Vienībās**.
 - 2 Ja izvēlaties **Valūtā**, jums tiek prasīts norādīt vienības cenu. Ievadiet mājas tīkla apmaksas vai kredīta vienības cenu un nospiediet **Labi**.
 - 3 Ievadiet valūtas nosaukumu. Izmantojiet trīs burtu saīsinājumu, piemēram, LVL.

➡ **Piezīme.** Ja vairs nav atlicis izmaksu vai valūtas vienību, zvanīt var vienīgi uz spēļu bāzē ieprogrammēto avārijas dienestu izsaukšanas numuru (piem., 112 vai citu oficiālu ārkārtas numuru).

Lietotāja uzstādīts zvanu izmaksu limits

- 1 Izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Zvanu izmaksu limits** → **Ieslēgts**.
- 2 Spēļu bāze prasa ievadīt limitu vienībās. Lai to izdarītu, iespējams, ir nepieciešams PIN2 kods. Atkarībā no **Rādīt izmaksas** uzstādījuma ievadiet apmaksas vienību vai valūtas apjomu.

Kad tiek sasniegts jūsu uzstādītais izmaksu limits, skaitītājs apstājas pie maksimālās vērtības un tiek parādīta ziņa **Nodzēst visu zvanu izmaksu skaitītāju**. Lai varētu zvanīt, izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Zvanu izmaksu limits** → **Izslēgts**. Lai to izdarītu, nepieciešams PIN2 kods; sk. 48. lpp.

Sarunu izmaksu skaitītāju dzēšana – izvēlieties **Iespējas** → **Nodzēst skaitītājus**. Lai to izdarītu, nepieciešams PIN2 kods; sk. 48. lpp. Lai nodzēstu atsevišķu notikumu, ritiniet līdz tam un nospiediet .

GPRS datu skaitītājs


➡ Atveriet **Izvēlne** → **Palīgriki** → **Žurnāls** → **GPRS skaitītājs**.

Ļauj apskatīt pakešdatu (GPRS) savienojumu laikā nosūtīto un saņemto datu apjomu. Piemēram, iespējams, ka par GPRS savienojumiem jums ir jāmaksā saskaņā ar nosūtīto un saņemto datu apjomu.

Zvanu vispārīgā žurnāla apskate

➡ Atveriet **Izvēlne** → **Palīgriki** → **Žurnāls** un nospiediet  un pēc tam .

Vispārīgajā žurnālā katram sakaru notikumam ir redzams sūtītāja vai adresāta vārds, tālruņa numurs, pakalpojumu sniedzēja nosaukums vai piekļuves punkts.

 **Piezīme.** Pakārtotie notikumi, piemēram, īsziņa, kas nosūtīta vairākās daļās, un pakešdatu savienojumi tiek reģistrēti kā viens sakaru notikums.

Ikonas:

- ➡ ienākošajiem,
- ⬅ izejošajiem un
- 📠 neatbildētajiem sakaru notikumiem.

Žurnāls	
WAP	
📶 Balss	987654321
📶 Balss	Leist Helmut
📶 Balss	Spencer Mia
📶 Dati	123456789
📶 Balss	Moncourt Anais
Iespējas	Iziet

Žurnāla filtrēšana

- 1 Izvēlieties **Iespējas** → **Filtrs**. Tiek atvērts filtru saraksts.
- 2 Atrodiet filtru un nospiediet **Paņemt**.


Žurnāla satura dzēšana

- Lai izdzēstu visu žurnāla saturu, izvēlieties **Iespējas**→ **Notīrīt žurnālu**. Apstipriniet darbību, nospiežot **Jā**.

Pakešdatu skaitītājs un savienojuma taimeris

- Lai apskatītu pārsūtīto datu apjomu kilobaitos un konkrētā savienojuma ilgumu, ritiniet līdz ienākošajam vai izejošajam notikumam un izvēlieties **Iespējas**→ **Skatīt detaļas**.

Žurnāla uzstādījumi

- Izvēlieties **Iespējas**→ **Uzstādījumi**. Tiek atvērts uzstādījumu saraksts.
 - **Žurnāla ilgums** — žurnāla notikumi tiek glabāti spēļu bāzes atmiņā uzstādīto dienu skaitu, bet pēc tam tiek automātiski izdzēsti, lai atbrīvotu atmiņu.
 **Piezīme.** Ja izvēlaties *Bez žurnāla*, viss žurnāla saturs, pēdējo zvanu reģistrs un ziņapmaiņas piegādes atskaite tiek neatgriezeniski izdzēstas.
 - Informāciju par *Zvanu ilgums*, *Rādīt izmaksas*, *Zvanu izmaksu limits* sk. iepriekšējās šīs nodaļas sadaļās *'Sarunu ilgums'* un *'Sarunu izmaksas (tīkla pakalpojums)'*.


SIM katalogs

➡ Atveriet **Izvēlne**→ **Rīki**→ **SIM katalogs**.



Iespējams, ka SIM karte piedāvā papildu pakalpojumus. Sk. arī *'Kontaktu kopēšana starp SIM karti un spēļu bāzes atmiņu'* 53. lpp., *"SIM pakalpojumu darbību apstiprināšana"* 50. lpp., *"Fiksēto zvanu uzstādījumi"* 49. lpp. un *'SIM kartē esošo ziņu apskate'* 86. lpp.

Iespējas SIM katalogā: Atvērt, *Zvanīt*, *Jauns SIM kontakts*, *Labot*, *Dzēst*, *Atzīmēt/noņemt atz.*, *Kopēt pie kontakt*, *Mani numuri*, *SIM detaļas*, *Palīdzība* un *Iziet*.

 **Piezīme.** Informāciju par SIM pakalpojumu pieejamību un izmaksām lūdziet SIM kartes izsniedzējam, piemēram, tīkla operatoram, pakalpojumu sniedzējam vai citai trešajai pusei.

- SIM katalogā var apskatīt SIM kartē saglabātos vārdus un numurus, kā arī tos pievienot vai mainīt. No šejienes var veikt arī zvanus.

Atmiņas karte

↩ Atveriet **Izvēlne** → **Rīki** → **Atmiņas karte**.



Ja jums ir atmiņas karte, varat to izmantot, lai saglabātu savas spēles, mūzikas ierakstus, multivides failus, piemēram, videoklipus un skaņas failus, attēlus, kā arī lai veidotu informācijas dublējumkopiju no spēļu bāzes atmiņas.

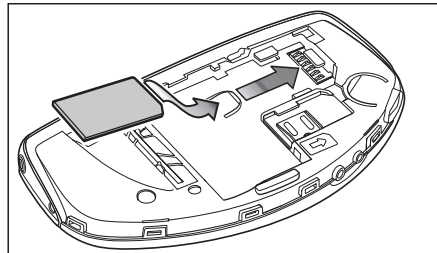
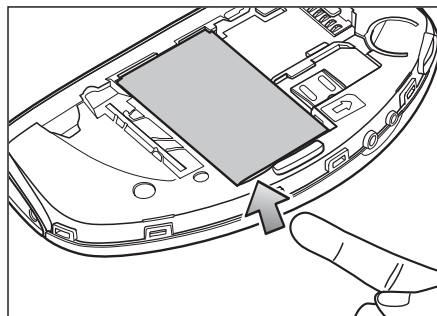
➡ **Svarīgi!** Glabājiet visas atmiņas kartes bērniem nepieejamās vietās.


➡ **Piezīme.** Izmantojiet šajā ierīcē tikai saderīgas multivides kartes (Multimedia Card – MMC). Citas atmiņas kartes, piemēram, Secure Digital (SD) kartes, nav piemērotas MMC kartes slotam un nav saderīgas ar šo ierīci. Lietojot nesaderīgu atmiņas karti, var sabojāt atmiņas karti un ierīci, kā arī nesaderīgajā kartē esošos datus.

➡ **Piezīme.** Sikāka informācija par to, kā lietot atmiņas karti kopā ar citām spēļu bāzes funkcijām un programmām, ir sniegta nodaļās, kurās aprakstītas šīs funkcijas un programmas.

Atmiņas kartē pieejamās iespējas: *Dublēt ierīces atm., Atjaunot no kartes, Formatēt atm. karti, Atm. kartes nosauk., Uzstādīt paroli, Mainīt paroli, Noņemt paroli, Atbloķēt atm. karti, Atmiņas detaļas, Palīdzība un Iziet.*

Lai ievietotu atmiņas karti



- 1 Pārliecinieties, vai spēļu bāze ir izslēgta. Ja tā ir ieslēgta, nospiediet un turiet , lai izslēgtu spēļu bāzi.
- 2 Turot spēļu bāzi pavērstu ar aizmuguri pret sevi, atveriet vāciņu, ievietojiet pirkstu tam paredzētajā

atverē un pēc tam izņemiet akumulatoru. Vāciņa noņemšanas instrukcijas skatiet 1sās pamācības nodaļā "SIM kartes ievietošana".

- 3 Izņemiet ievietoto atmiņas karti (ja tāda ir).
- 4 Ievietojiet atmiņas karti tai paredzētajā atverē (kā parādīts zīmējumā).
- 5 Kad karte ir nostiprināta vietā, ielieciet akumulatoru un pēc tam uzlieciet vāciņu, uzbīdot to atpakaļ vietā.

➡ **Svarīgi!** Neizņemiet atmiņas karti, kad notiek kāda darbība. Pirms izņemat karti, noteikti aizveriet visas atmiņas kartes programmas.

➡ **Svarīgi!** Ja atmiņas kartē instalējat programmu un ir nepieciešama spēļu bāzes restartēšana, neizņemiet atmiņas karti, pirms restartēšana nav pilnībā pabeigta. Pretējā gadījumā iespējama programmas failu zaudēšana.

Atmiņas kartes formatēšana

Atmiņas kartes nodrošina daudzi ražotāji. Dažas atmiņas kartes iegādes brīdī jau ir formatētas, bet citām ir nepieciešama formatēšana. Konsultējieties ar izplatītāju un, ja neesat pārliecināts par kartes formatējumu, formatējiet atmiņas karti. Lai atmiņas karti varētu sākt pirmoreiz lietot, tā vispirms ir jāformatē.

- Izvēlieties *Iespējas* → *Formatēt atm. karti*.

Spēļu bāze prasa apstiprināt pieprasījumu un, kad tas ir apstiprināts, sāk formatēšanu.

➡ **Svarīgi!** Formatējot atmiņas karti, visi tajā esošie dati tiek neatgriezeniski zaudēti.



Informācijas dublēšana un atjaunošana

Spēļu bāzes atmiņā saglabātajai informācijai var izveidot dublējumkopiju atmiņas kartē.

- Izvēlieties *Iespējas* → *Dublēt ierīces atm.*

Informāciju no atmiņas kartes var atjaunot spēļu bāzes atmiņā.

- Izvēlieties *Iespējas* → *Atjaunot no kartes*.

Atmiņas kartes parole

Var uzstādīt paroli, lai bloķētu atmiņas karti, aizsargājot to pret nesankcionētu izmantošanu.



Piezīme. Parole tiek saglabāta spēļu bāzē, un tā nav jāievada vēlreiz, ja atmiņas karti turpināt lietot tajā pašā spēļu bāzē. Ja atmiņas karti vēlaties lietot citā spēļu bāzē, tiek pieprasīta parole.

Paroles uzstādīšana, mainīšana un noņemšana

- Izvēlieties *Iespējas* → *Uzstādīt paroli*, *Mainīt paroli* vai *Noņemt paroli*.

Izvēloties jebkuru no iespējām, tiek prasīts ievadīt un apstiprināt paroli. Parole var būt ne vairāk kā astoņas rakstzīmes gara.



Svarīgi! Kad parole ir noņemta, atmiņas karte ir atbloķēta un to var izmantot citā spēļu bāzē, nenorādot paroli.

Atmiņas kartes atbloķēšana

Ja spēļu bāzē ievietojat citu ar paroli aizsargātu atmiņas karti, spēļu bāze prasa ievadīt kartes paroli.

- Lai atbloķētu karti, izvēlieties *Iespējas* → *Atbloķēt atm. karti*.

Atmiņas patēriņa pārbaude

Izmantojot iespēju *Atmiņas detaļas*, var pārbaudīt atmiņas patēriņu dažādām datu grupām un atmiņas kartē pieejamo atmiņu jaunu lietojumprogrammu vai programmatūras instalēšanai.



- Izvēlieties *Iespējas* → *Atmiņas detaļas*

3. Spēles



Piezīme. Lai šo funkciju varētu lietot, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.

Spēļu darbība var pasliktināties, ja ir atvērts daudz programmu. Tāpēc, spēlējot spēles, citas programmas ieteicams aizvērt.

Spēļu spēlēšanai var izmantot primāros spēļu taustiņus  un . Citu taustiņu lietojums ir atkarīgs no konkrētās spēles; sīkāku informāciju skatiet spēles pamācībā.



Padoms. Zvanus var saņemt un pārtraukt, nepārtraucot spēlēt spēli.



Piezīme. Spēļu spēlēšana patērē jaudu, un samazinās spēļu bāzes darbības laiks.



Piezīme. Spēlējot spēles, nevar piekļūt mūzikas atskaņošanas programmai.

Spēļu bāzei var iegādāties dažādas spēles. Informāciju par pieejamajām spēlēm varat saņemt pie Nokia oficiālā spēļu izplatītāja vai apmeklējot www.n-gage.com.


Spēles sākšana




Piezīme. Pirms sākat spēlēt spēles, atvienojiet USB kabeli no spēļu bāzes.

Katra spēle ir ierakstīta atsevišķā atmiņas kartē. Ievietojiet spēles atmiņas karti spēļu bāzē Nokia N-Gage. Sk. '[Atmiņas karte](#)' 26. lpp. Galvenajā izvēlnē (**Izvēlne**) kā devītā ikona automātiski tiek parādīta spēles ikona.

Sīkāku informāciju skatiet spēles spēlēšanas pamācībā. Varat arī spēlēt Java spēles, kuras esat lejupielādējis no interneta. Sk. '[Java programmas instalēšana](#)' 111. lpp.

Nospiediet **Izvēlne**, ritiniet līdz spēles ikonai un nospiediet .



Padoms. Lai  sāktu spēli, nospiediet **Izvēlne** →.

Spēle diviem spēlētājiem


Dažas spēles, izmantojot Bluetooth savienojumu, var spēlēt divi spēlētāji, kuriem saderīgā ierīcē ir viena un tā pati spēle. Pirms sākat spēlēt spēli diviem spēlētājiem, pārliecinieties, vai ir saderīgi ierīču Bluetooth uzstādījumi. Sk. '[Bluetooth savienojums](#)' 117. lpp. Spēles sākšanas instrukcijas, informāciju par dažādiem līmeņiem un papildiespējām, kā arī citus datus skatiet spēles pamācībā.

Spēle vairākiem spēlētājiem

Varat spēlēt dažas vairākiem spēlētājiem paredzētas spēles, izmantojot Bluetooth savienojumus ar saderīgām ierīcēm, kurās ir tā pati spēle. Pirms sākat spēlēt spēli vairākiem spēlētājiem, pārliecinieties, vai ir saderīgi ierīču Bluetooth uzstādījumi. Sk. 'Bluetooth savienojums' 117. lpp. Spēles sākšanas instrukcijas, informāciju par dažādiem līmeņiem un papildiespējām un citus datus skatiet spēles pamācībā.


4. Mūzikas atskaņotājs un radio


Izmantojot spēļu bāzi, var klausīties atmiņas kartē saglabātu mūziku vai radio. Varat arī ierakstīt mūziku no radio vai ārēja mūzikas avota. Varat ierakstīt vai pārsūtīt mūzikas ierakstus uz atmiņas karti gandrīz CD kvalitātē.

 **Piezīme.** Atmiņas karte var uzrādīt detalizētu informāciju tikai par pirmajiem 255 mūzikas ierakstiem.


Kā pārsūtīt mūzikas ierakstus no saderīga personālā datora uz spēļu bāzi, sk. 'Nokia Audio Manager' 35. lpp.


Mūzikas atskaņotājs



 **Piezīme.** Lai šo funkciju varētu lietot, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.


➡ Atveriet **Izvēlne**→**Izklaide**→ *Mūz. atskaņ.*, lai atvērtu mūzikas atskaņotāju, vai nospiediet .

Mūz. atskaņ. ļauj klausīties atmiņas kartē saglabātus mūzikas ierakstus. Lai klausītos, spēļu bāzei pievienojiet austiņas (sk. 'Austiņu pievienošana un lietošana' 15. lpp.) vai arī klausieties mūziku pa skaļruni.



 **Piezīme.** Mūziku var atskaņot tikai no 32 MB, 64 MB un 128 MB atmiņas kartes. Citas atmiņas kartes nav piemērotas.

 **Piezīme.** Programmas *Mūz. atskaņ.* lietošana patērē papildu jaudu, un spēļu bāzes darbības laiks samazinās.

 **Padoms.** Lai ātri ieslēgtu programmu *Mūz. atskaņ.*, nospiediet speciālo mūzikas atskaņotāja taustiņu .

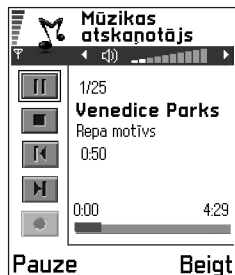
 **BRĪDINĀJUMS.** Klausoties ļoti skaļu mūziku, var sabojāt dzirdi.

Kad *Mūz. atskaņ.* ir ieslēgts, tas sāk atskaņot mūzikas ierakstus.

Lai regulētu austiņu vai skaļruņa skaļumu, nospiediet  vai , attiecīgi palielinot vai samazinot skaļumu.

Mūzikas klausīšanās

Varat izvēlēties atskaņošanu/pauzi, pārtraukšanu, iepriekšējo ierakstu, nākamo ierakstu un ierakstīšanu, nospiežot vai, lai iezīmētu vadības pogu, un pēc tam nospiežot, lai izvēlētos.



Mūzikas atskaņotājā pieejamās iespējas: *Dziesmu saraksts, Uztādījumi, Ieslēgt skaļruni, Izslēgt skaļruni, Palīdzība un Iziet.*

Padoms. Lai izvēlētos nākamo dziesmu, varat nospiegt arī austiņu pogu.

Dziesmu saraksts ir paredzēts spēļu bāzē saglabāto mūzikas ierakstu apskaitei un atskaņošanai.

Iespējas dziesmu sarakstā:

Atskaņot, Dzēst, Pārdēvēt, Piev. dziesmu sar. / Noņemt no saraksta, Palīdzība un Iziet.

Lai apskatītu saglabātos mūzikas ierakstus, nospiediet *Iespējas* → *Dziesmu saraksts*.

Padoms. Klausoties mūziku, varat nospiegt, lai atvērtu pieejamās *Iespējas*.

Lai atskaņotu kādu no sarakstā *Dziesmu saraksts* esošajiem mūzikas ierakstiem, iezīmējiet ierakstu, nospiežot, un pēc tam nospiediet **Iespējas** → *Atskaņot*.

Klausoties mūzikas atskaņotāju, var veikt zvanus un uz tiem atbildēt. Sarunas laikā dziesmai tiek uzstādīta pauze un mūzikas atskaņotājam tiek izslēgta skaņa. Kad esat beidzis zvanu, mūzikas atskaņotājs automātiski atsāk spēlēt.

Lai atbildētu uz ienākošo zvanu, ja lietojat austiņas, nospiediet austiņu pogu. *Mūz. atskaņ.* tiek uzstādīta pauze. Lai beigtu zvanu, vēlreiz nospiediet austiņu pogu. Plašāku informāciju sk. '[Austiņu pievienošana un lietošana](#)' 15. lpp.

Lai mainītu uzstādījumus, nospiediet *Iespējas* un izvēlieties *Uztādījumi*. Tiek piedāvātas šādas iespējas:

- *Skaņas stils*: varat izvēlēties atskaņojamo mūzikas ierakstu stilu, lai automātiski uzstādītu ekvalaizera iespējas, piemēram, basu/diskaņa līmeņus un balansu, atbilstoši izvēlētajam stilam. Šādi var uzlabot atskaņošanas kvalitāti. Ir pieejami šādi stili: *Roks, Pops, Dejas, Džezs, Klasisks, Latīņu* un *Parasts*.
- *Atskaņošana*: izvēlieties *Parasta*, lai spēļu bāzē saglabātās dziesmas atskaņotu tādā secībā, kādā tās parādās dziesmu sarakstā. Varat arī izvēlēties *Jaukta* vai *Atkārtot*.
- *Papildu basi*: izvēlētajam mūzikas stilam varat pievienot papildu basus.

Uztādījumu iespējas:

Mainīt, Palīdzība un Atpakaļ.

Ierakstīšana no ārējās iekārtas




Varat savienot spēļu bāzi ar saderīgu ārējo audioiekārtu, piemēram, kompaktdisku atskaņotāju, un ierakstīt mūziku tieši spēļu bāzē.



Piezīme. Neizmantojiet šo iespēju pretlikumīgi!

Mūziku, iespējams, aizsargā autortiesību likumi. Šādu mūzikas ierakstu veikšana ir atļauta tikai jūsu personiskajām vajadzībām. Nav likumīgi šādus mūzikas ierakstus kopēt, lai tos pārdotu vai izplatītu.

Lai ierakstītu mūziku no saderīgas ārējās audioiekārtas:

- 1 Pieslēdziet ārējo audioiekārtu. Plašāku informāciju sk. 'Komplektācijā ietilpstošo kabeļu pievienošana un lietošana' 15. lpp.
- 2 Nospiediet **Izvēlne** → **Izklaide** → **Mūz. atskaņ.**
- 3 Nospiediet , lai iezīmētu ieraksta vadības pogu , un pēc tam nospiediet , lai ierakstītu. Lai pārtrauktu ierakstīšanu, nospiediet **Beigt**.
- 4 Ievadiet ieraksta nosaukumu un nospiediet **Labi**.



Ierakstīšanas laikā var veikt zvanus un uz tiem atbildēt. Mūzikas atskaņotāja skaņa tiek

izslēgta, bet ierakstīšana turpinās fonā. Kad esat beidzis zvanu, mūzikas atskaņotāja logs tiek automātiski parādīts.

Radio





Piezīme. Lai šo funkciju varētu lietot, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.



Izvēlieties **Izvēlne** → **Izklaide** → **Radio**, lai atvērtu radio, vai nospiediet .

Spēļu bāzē **Radio** var klausīties, izmantojot austiņas (sk. 'Austiņu pievienošana un lietošana' 15. lpp.) vai skaļruni. Austiņu vads darbojas kā radioantena, tāpēc tam jāļauj brīvi nokarāties un tam vienmēr jābūt pievienotam.

Lai regulēt austiņu vai skaļruņa skaļumu, nospiediet  vai  skaļuma palielināšanai vai samazināšanai.



Piezīme. Radiotranslācijas kvalitāte ir atkarīga no raidstacijas pārklājuma konkrētajā vietā.




BRĪDINĀJUMS. Klausoties ļoti skaļu mūziku, var sabojāt dzirdi.



Padoms. Nospiežot austiņu pogu, tiek izvēlēta nākamā saglabātā stacija.



Padoms. Lai ātri ieslēgtu **Radio**, nospiediet speciālo radio taustiņu .

Varat izvēlēties nākamo staciju vai iepriekšējo staciju , automātiski meklēt stacijas uz priekšu vai atpakaļ , kā arī veikt ierakstīšanu , nospiežot vai , lai iezīmētu vadības pogu, un pēc tam nospiežot , lai izvēlētos.



Radio iespējas: *Stacijas, Ieslēgt skaļruni / Izslēgt skaļruni, Autom.mekl.atpakaļ, Autom. mekl. tālāk, Manuālā meklēšana, Saglabāt staciju, Palīdzība un Iziet.*

Radiostacijas meklēšana

- Kad **Radio** ir ieslēgts, izvēlieties **Iespējas** → *Autom.mekl.atpakaļ* vai *Autom. mekl. tālāk*, lai veiktu automātisko meklēšanu. Kad stacija ir atrasta, tiek parādīta jaunā frekvence.
Piezīme. Ja jūs jau esat saglabājis radiostacijas, iespējams, tiek parādīts arī stacijas numurs un nosaukums.
- Piezīme.** Frekvenču diapazons ir 87,5–108,0 MHz.
- Stacijas var meklēt arī manuāli, izvēloties **Iespējas** → *Manuālā meklēšana* un nospiežot vai , lai

pārvietotos frekvenču diapazonā uz priekšu vai atpakaļ (pa 0,05 MHz).

Padoms. Ja vajadzīgā frekvence jums ir zināma, ievadiet to uzreiz, lietojot tastatūru (lai ievadītu decimālzīmi, nospiediet).

- Lai staciju saglabātu spēļu bāzē, izvēlieties **Iespējas** → *Saglabāt staciju*. Ritiniet līdz stacijas vietai, kurā vēlaties saglabāt staciju, un nospiediet **Paņem!** Ievadiet radiostacijas nosaukumu un nospiediet **Labi**.

Piezīme. Tukšajās vietās tiek uzrādīta noklusētā frekvence 87,5 MHz.

Radio lietošana

Iespējas staciju sarakstā:

Klausīties, Ieslēgt skaļruni / Izslēgt skaļruni, Pārdēvēt, Dzēst, Palīdzība un Iziet.

Kad **Radio** ir ieslēgts, to var izslēgt, nospiežot **Iziet**.


Piezīme. Aktivizējot skaļruni, austiņu skaņa tiek izslēgta.

Klausoties radio, var veikt zvanus un uz tiem atbildēt. Zvana laikā radio skaņa tiek izslēgta. Kad esat beidzis zvanu, radio automātiski atsāk spēlēt.




Piezīme. *Radio* lietošana patērē jaudu, un spēļu bāzes darbības laiks samazinās.




Ja jūs jau esat saglabājis radiostacijas, varat izvēlēties **Iespējas** → *Stacijas*, lai izvēlētos staciju, ko klausīties.


Radiostaciju ar vietas numuru 1–9 var izvēlēties, nospiežot atbilstošo cipara taustiņu. Radiostaciju ar vietas numuru 10–20 arī var izvēlēties, nospiežot vienu cipara taustiņu uzreiz pēc otra, piemēram, $1 + 0 = 10$, $1 + 5 = 15$ un $2 + 0 = 20$.

 **Piezīme.** Ja austiņas tiek atvienotas, *Radio* pēc 5 minūtēm iestājas taimauts un tas tiek aizvērts.

Ierakstīšana no radio

Izvēlēto radiostaciju var ierakstīt, spiežot , lai iezīmētu ieraksta vadības pogu , un pēc tam nospiežot , lai ierakstītu. Ievadiet ieraksta nosaukumu un nospiediet **Labi**.

 **Piezīme.** Ierakstīšanas režīmā ieraksta poga  pārvēršas par pārtraukšanas vadības pogu .


 **Padoms.** Varat izmantot arī komandu **Beigt**.


Radio ierakstīšanas laikā var veikt zvanus un uz tiem atbildēt. Radio skaņa tiek izslēgta, bet ierakstīšana turpinās fonā. Kad esat beidzis zvanu, radio automātiski atsāk spēlēt. Radioierakstus var atskaņot, lietojot mūzikas atskaņotāju.

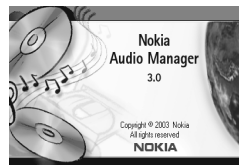


Nokia Audio Manager

Lietojot programmu Nokia Audio Manager, varat izvēlēties digitālos mūzikas ierakstus saderīgā datorā un pārsūtīt tos uz spēļu bāzes Nokia N-Gage atmiņas karti. Programmatūra Nokia Audio Manager ļauj arī datorā izveidot M3U dziesmu sarakstus ar atsaucēm uz MP3 ierakstiem vai no kompaktdiskiem saglabātiem ierakstiem. Lai dators varētu piekļūt spēļu bāzes datu krātuvei (atmiņas kartei), spēļu bāze jāsavieno ar datoru, izmantojot komplektācijā ietilpstošo DKE-2 USB mini B kabeli. Sk. 'Komplektācijā ietilpstošo kabelu pievienošana un lietošana' 15. lpp. Spēļu bāzes atmiņas kartes saturu pēc tam var atvērt programmas Nokia Audio Manager loga *Music Studio* (Mūzikas studija) sadaļā *Mobile Device* (Mobilā ierīce). Mūzikas ierakstus uz dziesmu sarakstu var, piemēram, pārsūtīt no kompaktdiskiem.

 **Piezīme.** Lietojot Nokia Audio Manager, spēļu ierīce tikai jāsavieno ar datoru, izmantojot komplektācijā ietilpstošo DKE-2 USB mini B kabeli (sk. 'Komplektācijā ietilpstošo kabelu pievienošana un lietošana' 15. lpp.) – visu pārējo paveiks dators.

 **Piezīme.** Neizmantojiet šo iespēju pretlikumīgi! Mūziku, iespējams, aizsargā autortiesību likumi. Šādu mūzikas ierakstu veikšana ir atļauta tikai jūsu



personiskajām vajadzībām. Nav likumīgi šādus mūzikas ierakstus kopēt, lai tos pārdotu vai izplatītu.



Padoms. Programma ir atrodamā komplektācijā ietilpstošajā kompaktdiskā.

Sistēmas prasības

Lai varētu instalēt un lietot programmu Nokia Audio Manager, ir nepieciešams:

- Ar Intel saderīgs personālais dators ar operētājsistēmu Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 vai Windows XP.



Piezīme. Programmatūra nav paredzēta datoriem, kuros operētājsistēma ir jaunināta no Windows 95 vai 3.1 uz Windows 98.

- Pentium MMX 266 MHz centrālais procesors (ieteicams Pentium 300 MHz).
- Vismaz 35 MB brīvas vietas diskā.
- Ieteicams vismaz 48 MB brīvas vietas; datoriem ar sistēmu Windows 2000 ieteicami 64 MB.
- 800x600 pikseļu displejs ar vairāk nekā 65 536 krāsām; daudzkrāsu režīma (High Colour) uzstādījumi.
- SCSI/ANSI X3T10-1048D standarta CD-ROM diskzinis. ATAPI/SFF-8020i standarts.

Nokia Audio Manager instalēšana



Piezīme. Nepievienojiet USB kabeli datoram, pirms neesat instalējis datorprogrammatūru Nokia Audio

Manager no spēļu bāzes Nokia N-Gage komplektācijā ietilpstošā kompaktdiskā.

- 1 Startējiet sistēmu Windows.
- 2 Ievietojiet komplektācijā ietilpstošo kompaktdisku datora CD-ROM diskdzinī.
- 3 Kompaktdiskam vajadzētu tikt palaistam automātiski. Ja tā nenotiek, atveriet pārlūkprogrammu Windows Explorer un izvēlieties CD-ROM diskdzini, kurā esat ievietojis kompaktdisku. Ar peles labo pogu noklikšķiniet uz ikonas Nokia Audio Manager un izvēlieties Autorun (Palaist automātiski).
- 4 Izpildiet datora ekrānā norādītās instalēšanas instrukcijas, līdz veiksmīgi pabeidzat instalēšanu.
- 5 Kad programmatūras instalēšana ir pabeigta, izvēlnei Programs (Programmas) tiek pievienota mape Nokia Audio Manager.




Piezīme. Pēc programmatūras Nokia Audio Manager instalēšanas restartējiet datoru.

Kompaktdiska ierakstu saglabāšana, izmantojot Nokia Audio Manager

Atveriet datorā Nokia Audio Manager; tiek parādīts sākuma ekrāns.

- 1 Ievietojiet mūzikas kompaktdisku datora CD-ROM diskdzinī un noklikšķiniet uz ikonas *CD Player* (Kompaktdisku atskaņotājs). Pēc noklusējuma vajadzētu parādīties informācijai par visām dziesmām.
- 2 Lai saglabātu dziesmas, izvēlieties tās un noklikšķiniet uz pogas *Save tracks* (Saglabāt dziesmas).


 **Piezīme.** Neizņemiet kompaktdisku, pirms nav pabeigta saglabāšana. Cik daudz laika aptuveni ir nepieciešams dziesmu saglabāšanai, norāda norises josla.

- 3 Lai saglabātās dziesmas pārsūtītu uz *Music Studio*, noklikšķiniet uz pogas **+ Add** (Pievienot), izvēlieties vajadzīgo(ās) dziesmu(as) un noklikšķiniet uz **Open** (Atvērt).

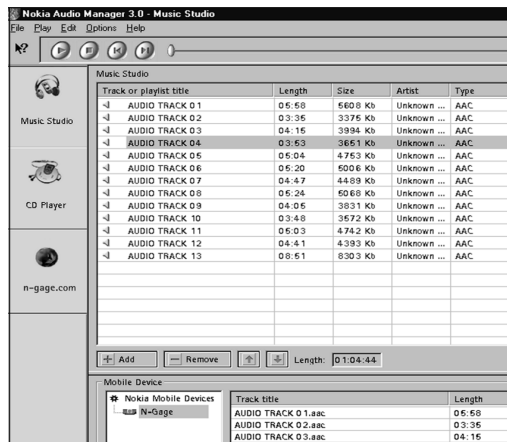
Tagad dziesmas no *Music Studio* var pārsūtīt uz spēļu bāzi **N-Gage**.

Mūzikas ierakstu pārsūtīšana uz ierīci

- 1 Saglabājiet dziesmas un dziesmu sarakstus Nokia Audio Manager sadaļā *Music Studio* (sīkāku pamācību sk. iepriekšējā sadaļā vai Nokia Audio Manager palīdzībā).

 **Piezīme.** Pārbaudiet, vai saderīgais dators un spēļu bāze ir savienoti, izmantojot komplektācijā ietilpstošo USB kabeli. Sk. 'Komplektācijā ietilpstošo kabelu pievienošana un lietošana' 15. lpp.

- 2 Atveriet datorā Nokia Audio Manager; tiek parādīts sākuma ekrāns.
- 3 Noklikšķiniet uz ikonas *Music Studio* mobilās ierīces sadaļā.
- 4 Izvēlieties dziesmas vai dziesmu sarakstus, kuri jāpārsūta uz spēļu bāzes atmiņas karti: iezīmējiet vajadzīgās dziesmas vai dziesmu sarakstus, noklikšķinot uz tiem.



- 5 Noklikšķiniet uz *Transfer to device* (Pārsūtīt uz ierīci).

Ja esat izvēlējies vairāk mūzikas, nekā satīpst spēļu bāzes atmiņas kartē, tiek parādīta piezīme par kļūdu. Noņemiet dažu mūzikas ierakstu iezīmējumu, līdz izvēlētais apjoms ir pieņemams.

Pārsūtīšana, lietojot Windows Explorer

Lai pārsūtītu MP3 vai .AAC mūzikas ierakstus uz spēļu bāzes atmiņas karti, var izmantot pārlūkprogrammu Windows Explorer.



Piezīme. Pārbaudiet, vai saderīgais datos un spēļu bāze ir savienoti, izmantojot komplektācijā ietilpstošo USB kabeli. Sk. 'Komplektācijā ietilpstošo kabeļu pievienošana un lietošana' 15. lpp.

- 1 Atveriet Windows Explorer un piekļūstiet datoram pieejamajiem diskkiem. Vienam no diskkiem, kas apzīmēti ar burtiem, vajadzētu uzrādīt nosaukumu **N-Gage** (lokālais disks). Noklikšķiniet uz tā, lai atvērtu logu ar spēļu bāzes atmiņas kartes saturu.
- 2 Atveriet vēl vienu Windows Explorer logu un piekļūstiet datora mapes saturam, no kuras vēlaties pārsūtīt MP3 un .AAC ierakstus.
- 3 Izvēlieties saderīgajā datorā dziesmas, kuras jāpārsūta uz spēļu bāzi, un velciet un nometiet šīs dziesmas pirmajā logā. Dziesmas tiek pārsūtītas uz spēļu bāzi, un tās var atskaņot, lietojot programmu *Mūz. atskaņ.* Pirms pārsūtāt dziesmas, lietojot Windows Explorer, pārbaudiet pārsūtāmo failu lielumu. Katra 1 MB pārsūtīšanai nepieciešamas aptuveni 10 sekundes. Nepārtrauciet pārsūtīšanu un neatvienojiet kabeli, pirms process nav pabeigts.



Svarīgi! Windows Explorer var norādīt, ka failu pārsūtīšana ir pabeigta, pirms tas reāli ir noticis. Tāpēc katra 1 MB pārsūtīšanai jāatvēl aptuveni

10 sekundes. Ja pārsūtīšana tiek pārtraukta ātrāk, iespējams, ka faili nav pārsūtīti.



Piezīme. Faili, kas pārsūtīti, lietojot Windows Explorer, nav redzami Nokia Audio Manager logā Mobile Device.

Ja esat izvēlēties vairāk mūzikas, nekā satilpst spēļu bāzes atmiņas kartē, tiek parādīta piezīme par kļūdu. Noņemiet dažus mūzikas ierakstus un mēģiniet vēlreiz.

Logs n-gage.com

Programmatūrā Nokia Audio Manager ir pieejams logs interneta pārlūkošanai. Pēc noklusējuma šim pārlūkam ir uzstādīta n-gage.com mājas lapa. Vietas laukā var ievadīt jebkuru URL. Lai meklētu internetā, jāizvēlas Web vieta, kura nodrošina meklēšanas programmu. Ieraksti no interneta vispirms jāielādē datorā, un tikai pēc tam tos var pievienot *MusicStudio* logam, lai pārsūtītu uz spēļu bāzi.

Citas iespējas

Nodrošinātie mūzikas ierakstu veidi

Nokia Audio Manager nodrošina MP3 mūzikas ierakstu un M3U dziesmu sarakstu lietošanu. Dziesmu sarakstu var izveidot programmā *MusicStudio*. Kad dziesmu saraksts ir izvēlēts pārsūtīšanai uz spēļu bāzes atmiņas karti, tiek pārsūtītas tikai dziesmu sarakstā iekļautās dziesmas. *CD Player* izveidotajiem ierakstiem ir faila paplašinājums .AAC. Šos failus var atskaņot datorā, lietojot Nokia Audio Manager, kā arī pārsūtīt uz spēļu bāzes atmiņas karti.

Dziesmu datu rediģēšana saderīgā datorā





Kad programmā *Music Studio* ir redzamas dziesmas vai dziesmu saraksti, var rediģēt informāciju par dziesmām un izpildītājiem. Sīkāku informāciju skatiet Nokia Audio Manager palīdzībā.



5. Uzstādījumi

↩ Atveriet **Izvēlne** → **Rīki** → **Uzstādījumi**.

Vispārīgo uzstādījumu mainīšana

- 1 Ritiniet līdz uzstādījumu grupai un nospiediet , lai to atvērtu.
- 2 Ritiniet līdz uzstādījumam, kurš jāmaina, un nospiediet , lai:
 - pārslēgtos starp iespējām, ja tās ir tikai divas (**Ieslēgts/Izslēgts**);
 - atvērtu iespēju sarakstu vai redaktoru;
 - atvērtu slīdņa skatu; nospiediet  vai , lai attiecīgi palielinātu vai samazinātu vērtību.

Ierīces uzstādījumi







Vispārīgi



- **Ierīces valoda** — spēļu bāzē var mainīt displeja tekstu valodu. Šīs izmaiņas ietekmē arī datuma un laika formātu un izmantotās atdalītājzīmes, piemēram, aprēķinos. Ja izvēlaties *Automātiski*, spēļu bāze izvēlas valodu, izmantojot SIM kartes informāciju. Kad ir nomainīta displeja tekstu valoda, spēļu bāze ir jāizslēdz un vēlreiz jāieslēdz.




Piezīme. *Ierīces valoda* vai *Rakstības valoda* uzstādījumu maiņa ietekmē visas spēļu bāzes programmas un paliek spēkā, līdz vēlreiz nomaināt šos uzstādījumus.

- **Rakstības valoda** — varat mainīt spēļu bāzes rakstības valodu. Valodas maiņa ietekmē:
 - rakstzīmes, kas pieejamas, nospiežot jebkuru no taustiņiem ( — );
 - izmantoto jutīgās teksta ievades vārdnīcu;
 - speciālās rakstzīmes, kas ir pieejamas, nospiežot taustiņus  un .





Piemērs: jūs izmantojat spēļu ierīci, kurā displeja teksti ir angļu valodā, bet visas zīgas vēlaties rakstīt franciski. Pēc valodas nomaiņas jutīgā teksta vārdnīca meklē vārdus franču valodā un, nospiežot taustiņus  un , kļūst pieejamas biežāk lietotās franču valodai raksturīgās speciālās rakstzīmes un pieturzīmes.





Padoms. Šīs izmaiņas var veikt arī dažos redaktoros. Nospiediet  un izvēlieties → **Rakstības valoda**.

- **Vārdnīca** — lai visiem spēļu bāzes redaktoriem jutīgo teksta ievadi uzstādītu uz **Ieslēgta** vai **Izslēgta**. Šo uzstādījumu var mainīt, arī atrodoties redaktorā.



Nospiediet  un izvēlieties → *Vārdnīca* → *Ieslēgt vārdnīcu* vai *Izslēgta*.


 ➔ **Piezīme.** Atsevišķām valodām jutīgās teksta ievades vārdnīca nav pieejama.

- *Sveiciens vai simbols* — nospiediet , lai atvērtu uzstādījumu. Sveiciens vai simbols tiek uz īsu mirkli parādīts iekrās, kad ieslēdzat spēļu bāzi. Izvēlieties *Noklusējums*, lai izmantotu noklusēto attēlu. Izvēlieties *Teksts*, lai uzrakstītu sveiciens tekstu (ne vairāk kā 50 burti). Izvēlieties *Attēls*, lai izvēlētos fotoattēlu vai zīmējumu no mapes **Attēli**.
- *Sākotn. ierīces uzst.* — dažiem uzstādījumiem var atjaunot to sākotnējās vērtības. Lai to izdarītu, nepieciešams atslēgas kods. Sk. 48. lpp. Pēc sākotnējo uzstādījumu atjaunošanas spēļu ierīcei, iespējams, būs nepieciešams ilgāks laiks, lai ieslēgtos.

 ➔ **Piezīme.** Visi jūsu izveidotie dokumenti un faili paliek neskarti.

Gaidīšanas režīms

- *Fona attēls* — varat izvēlēties attēlu, kas jālieto kā fona attēls gaidīšanas režīmā. Izvēlieties *Jā*, lai izvēlētos attēlu no mapes **Attēli**.
- *Kreisais izv. taustiņš* un *Labais izv. taustiņš* — varat mainīt īsceļu, kas gaidīšanas režīmā parādās virs kreisā  un labā  izvēles taustiņa. Papildus programmām īsceļš var norādīt uz funkciju, piemēram, *Jauna ziņa*.

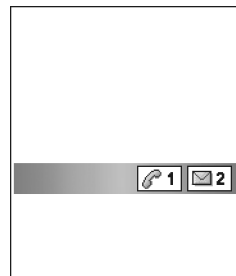
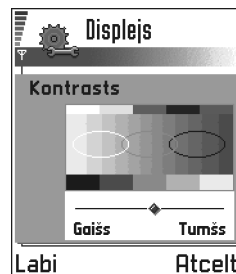
 ➔ **Piezīme.** Nevar norādīt īsceļu uz paša instalētu programmu.

Displejs

- *Kontrasts* — lai mainītu displeja kontrastu uz gaišāku vai tumšāku.
- *Krāsu paleta* — lai mainītu displejā lietoto krāsu paleti.
- *Ekrānsaudz.taimauts* — ekrānsaudzētājs tiek aktivizēts, kad pagājis ekrānsaudzētāja taimauta periods. Kad ir aktivizēts ekrānsaudzētājs, displejs tiek notīrīts un parādās ekrānsaudzētāja josla.

- Lai deaktivizētu ekrānsaudzētāju, nospiediet jebkuru taustiņu.

- *Ekrānsaudzētājs* — izvēlieties ekrānsaudzētāja joslā parādīto informāciju: laiks un datums vai paša uzrakstīts teksts. Ekrānsaudzētāja joslas krāsa mainās ik pēc 1 minūtes. Ekrānsaudzētājs mainās arī, parādot jauno izziņu skaitu vai neatbildēto zvanu skaitu.



Zvana uzstādījumi



Piezīme. Lai mainītu zvanu pāradresācijas uzstādījumus, atveriet **Izvēlne** → **Rīki** → **Zv. pāradr.** Sk. 'Zvanu pāradresācijas uzstādījumi' 21. lpp.


Sūtīt savu numuru

- Šis tīkla pakalpojums ļauj norādīt, vai jūsu tālruņa numurs ir redzams (**Jā**) personai, kurai zvanāt, vai nav (**Nē**). Šo vērtību var uzstādīt arī tīkla operators vai pakalpojumu sniedzējs, noslēdzot abonementa līgumu (*Nosaka tīkls*).

Zvanu gaidīšana: (tīkla pakalpojums)

- Tīkls brīdina par jaunu ienākušo zvanu jau notiekošas sarunas laikā. Izvēlieties: *Aktivizēt*, lai pieprasītu tīklam aktivizēt zvanu gaidīšanu, *Atcelt*, lai pieprasītu tīklam deaktivizēt zvanu gaidīšanu, vai *Noteikt statusu*, lai pārbaudītu, vai funkcija ir aktivizēta.

Autom. pārzvanišana



- Ja šis uzstādījums ir aktivizēts, spēļu bāze ne vairāk kā desmit reizes mēģina atkārtot neveiksmīgu numura izsaukumu. Nospiediet , lai pārtrauktu automātisko pārzvanišanu.

Info pēc zvana




- Aktivizējiet šo uzstādījumu, lai spēļu bāze uz īsu brīdi parādītu pēdējā zvana ilgumu un izmaksas. Lai

uzrādītu izmaksas, SIM kartei jāaktivizē *Zvanu izmaksu limits*. Sk. 23. lpp.

Ātrie numuri

- Izvēlieties *Ieslēgti*, un uz ātro numuru taustiņiem ( – ) piešķirtajiem numuriem var piezvanīt, nospiežot un turot nospiestu atbilstošo taustiņu. Sk. arī 'Ātrā numura taustiņu piešķiršana' 57. lpp.

Atbilde ar jebk.taust.

- Izvēlieties *Ieslēgta*, lai uz ienākošu zvanu varētu atbildēt, īsi nospiežot jebkuru taustiņu, izņemot ,  un .

Izmantotā līnija (tīkla pakalpojums)


- Šis uzstādījums parādās tikai tad, ja SIM karte nodrošina divus abonenta numurus, t.i., divas tālruņa līnijas. Izvēlieties, kuru tālruņa līniju (*1. līnija* vai *2. līnija*) izmantosit zvanīšanai un īsziņu nosūtīšanai. Neatkarīgi no izvēlētās līnijas zvanus var saņemt no abām līnijām.



Piezīme. Ja izvēlaties *2. līnija*, bet neesat abonējies šo pakalpojumu, jūs nevarat veikt zvanus.

Lai liegtu līnijas izvēli, izvēlieties *Līnijas maiņa* → *Nav iespējama*, ja to nodrošina jūsu SIM karte. Lai mainītu šo uzstādījumu, nepieciešams PIN2 kods.



Padoms. Lai pārslēgtos starp tālruņa līnijām, gaidīšanas režīmā nospiediet un turiet .

Savienojuma uzstādījumi



Vispārīga informācija par datu savienojumiem un piekļuves punktiem



Skaidrojums. Piekļuves punkts — punkts, kurā spēļu bāze veido savienojumu ar internetu, izmantojot datu zvanu vai pakešdatu savienojumu. Piekļuves punktu nodrošina, piemēram, komerciālais interneta pakalpojumu sniedzējs (Internet Service Provider — ISP), mobilo ierīču pakalpojumu sniedzējs vai tīkla operators.

Lai definētu piekļuves punktu uzstādījumus, atveriet **Uzstādījumi** → *Savienojums* → *Piekļuves punkti*.

Lai izveidotu savienojumu ar piekļuves punktu, nepieciešams datu savienojums. Spēļu bāze nodrošina trīs veidu datu savienojumus:

- GSM datu zvanu (☎);
- GSM ātrgaitas datu zvanu (Ⓜ);
- pakešdatu (GPRS) savienojumu (G).

Pastāv trīs dažādu veidu piekļuves punkti, kurus var definēt: MMS piekļuves punkts, pārlūka piekļuves punkts un interneta piekļuves punkts (Internet Access Point — IAP). Jautājiet pakalpojumu sniedzējam, kāda veida piekļuves punkts ir vajadzīgs piekļūstamajam pakalpojumam. Piekļuves punkta uzstādījums ir jāuzstāda, ja vēlaties, piemēram:

- nosūtīt un saņemt multizīņas;

- nosūtīt un saņemt e-pasta ziņas;
- skatīt pārlūka lapas;
- lejupielādēt Java™ lietojumprogrammas;
- izmantot attēlu ielādi vai
- izmantot spēļu bāzi kā modemu.

Sk. arī '[Datu savienojuma indikatori](#)' 10. lpp.

GSM datu zvani

GSM datu zvans nodrošina datu pārraides ātrumu līdz pat 14,4 Kb/s. Informāciju par datu pakalpojumu pieejamību un abonēšanu saņemsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja.

Minimālie uzstādījumi, kas nepieciešami datu zvanam

- Lai uzstādītu GSM datu zvana pamatzustādījumu kopu, atveriet **Uzstādījumi** → *Savienojums* → *Piekļuves punkti* un izvēlieties **Iespējas** → *Jauns piekļ. punkts*. Aizpildiet šos: *Datu nesējs: GSM dati, Iezvanes numurs, Savienojuma režīms: Pastāvīgs, Datu zvana tips: Analogais un Maks. datu ātrums: Automātisks*.

Ātrgaitas datu zvans (ātrgaitas komutēto ķēžu dati, HSCSD)



Skaidrojums. Ātrgaitas datu zvans nodrošina datu pārraides ātrumu līdz pat 43,2 Kb/s.

Informāciju par ātrgaitas datu pakalpojumu pieejamību un abonēšanu saņemsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja.



Piezīme. Sūtot datus HSCSD režīmā, spēļu bāzes akumulators izlādējas ātrāk nekā parastu balss vai datu zvānu laikā, jo spēļu bāze biežāk sūta datus tīklam.

Pakešdati (vispārējais pakešu radiopakalpojums, GPRS)



Skaidrojums. Pakešdati jeb vispārējais pakešu radiopakalpojums (General Packet Radio Service – GPRS) izmanto pakešdatu tehnoloģiju, kas nodrošina informācijas nosūtīšanu mobilajā tīklā pa nelielām datu paketēm.

Minimālie uzstādījumi, kas nepieciešami pakešdatu savienojumam

- Ir jāabonē GPRS pakalpojums. Informāciju par GPRS pieejamību un abonēšanu saņemsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja.
- Atveriet **Uzstādījumi** → **Savienojums** → **Piekļuves punkti** un izvēlieties **Iespējas** → **Jauns piekļ. punkts**. Aizpildiet šos: **Datu nesējs**: GPRS un **Piekļ. punkta nosauk.**: ievadiet pakalpojumu sniedzēja norādīto nosaukumu. Plašāku informāciju sk. '**Piekļuves punkta izveide**' 44. lpp.

Pakešdatu un programmu izcenojumi

Gan par aktīvo GPRS savienojumu, gan par programmām, ko izmanto pa GPRS, piemēram, par pārlūka pakalpojumu lietošanu, datu sūtīšanu un saņemšanu, kā arī izziņām, ir jāmaksā. Plašāku informāciju par cenām iegūsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja. Sk. arī '**Pakešdatu skaitītājs un savienojuma taimeris**' 25. lpp.

Piekļuves punkta izveide

Iespējas piekļuves punktu

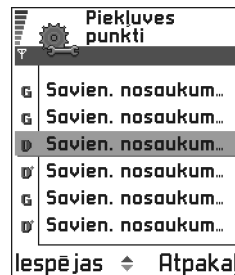
sarakstā: *Labot, Jauns piekļ. punkts, Dzēst, Palīdzība un Iziet*.

Spēļu bāzē jau sākotnēji ir uzstādīti piekļuves punkta uzstādījumi. No pakalpojumu sniedzēja piekļuves punkta uzstādījumus var saņemt arī īsziņā. Sk. '**Viedziņu saņemšana**' 80. lpp.


Ja, atverot **Piekļuves punkti**, nav definēts neviens piekļuves punkts, spēļu bāze piedāvā izveidot piekļuves punktu.

Ja pastāv jau definēti piekļuves punkti, lai izveidotu jaunu piekļuves punktu, izvēlieties **Iespējas** → **Jauns piekļ. punkts** → un pēc tam:

- **Lietot noklus. uzstād.**, lai izmantotu noklusētos uzstādījumus. Veiciet nepieciešamās izmaiņas un nospiediet **Atpakaļ**, lai saglabātu uzstādījumus.
- **Lietot esošos uzstād.**, lai izmantotu esošo uzstādījumu informāciju par pamatu jauna piekļuves punkta uzstādījumu izveidē. Tiek atvērts esošo piekļuves punktu saraksts. Izvēlieties vienu no punktiem un nospiediet **Labī**. Tiek atvērti piekļuves punkta uzstādījumi, kuros jau ir aizpildīti daži lauki.



Piekļuves punkta rediģēšana

Atverot piekļuves punktus, parādās pieejamo piekļuves punktu saraksts. Ritiniet līdz piekļuves punktam, kuru vēlaties rediģēt, un nospiediet .


Piekļuves punkta dzēšana


Piekļuves punktu sarakstā ritiniet līdz piekļuves punktam, kas jāizņem, un izvēlieties **Iespējas** → **Dzēst**.

Piekļuves punkti

Piekļuves punkta uzstādījumu rediģēšanas iespējas: *Mainīt, Papildu uzstādījumi, Palīdzība un Iziet*.


Šeit dots īss skaidrojums katram uzstādījumam, kas var būt nepieciešams dažādiem datu savienojumiem un piekļuves punktiem.


 **Piezīme.** Sāciet aizpildīt uzstādījumus no sākuma, jo izvēlētais datu savienojums (*Datu nesējs*), kā arī nosacījums, vai ir jāievada *Vārtes IP adrese*, ļauj piekļūt tikai noteiktiem uzstādījumu laukiem.

 **Piezīme.** Precīzi izpildiet visas pakalpojumu sniedzēja dotās instrukcijas.

- *Savien. nosaukums* — norādieta savienojumam aprakstošu nosaukumu.
- *Datu nesējs* — iespējas: *GSM dati, Ātrdarbīgais GSM un GPRS*. Atkarībā no izvēlēta datu savienojuma ir pieejami tikai noteikti uzstādījumu lauki. Aizpildiet visus laukus, kas atzīmēti ar **Jābūt definētam** vai ar sarkanu

zvaigznīti. Citus laukus var atstāt tukšus, ja vien pakalpojumu sniedzējs nav norādījis pretēji.

 **Piezīme.** Lai varētu izmantot datu savienojumu, tīkla pakalpojumu sniedzējam ir jānodrošina šī funkcija un nepieciešamības gadījumā tā ir jāaktivizē SIM kartē.

- *Piekļ. punkta nosauk.* (tikai pakešdatiem) — piekļuves punkta nosaukums ir nepieciešams, lai izveidotu savienojumu ar GPRS tīklu. Piekļuves punkta nosaukumu izsniedz tīkla operators vai pakalpojumu sniedzējs.
- *Iezvanes numurs* (tikai GSM datiem un ātrgaitas datiem) — piekļuves punkta modema tālruņa numurs.
- *Lietotājs vārds* — ievadiet lietotājs vārdu, ja to pieprasa pakalpojumu sniedzējs. Lietotājs vārds var būt nepieciešams, lai izveidotu datu savienojumu, un to parasti nodrošina pakalpojumu sniedzējs. Lietotājs vārds bieži vien ir reģistrējams.
- *Prasīt paroli* — ja, piesakoties serverī, ikreiz ir jāievada jauna parole vai arī savu paroli nevēlaties glabāt spēļu bāzē, izvēlieties *Jā*.
- *Parole* — parole var būt nepieciešama, lai izveidotu datu savienojumu, un to parasti nodrošina pakalpojumu sniedzējs. Parole bieži vien ir reģistrējama. Rakstot paroli, ievadītās rakstzīmes uz mirkli parādās un pēc tam tiek aizstātas ar zvaigznītēm (*). Vienkāršākais veids, kā ievadīt ciparus, ir nospiegt , izvēlēties *Ielikt numuru* un pēc tam turpināt ievadīt burtus.
- *Autentifikācija* — *Parasta / Droša*.

- *Vārtejas IP adrese* – IP adrese, ko izmanto vajadzīgā pārlūka vārteja.
- *Mājas lapa* – atkarībā no tā, ko uzstādāt, ievadiet:
 - pakalpojuma adresi vai
 - multivides ziņapmaiņas centra adresi.
- *Savienojuma drošība* – izvēlieties, vai savienojumam tiek izmantota transportslāņa drošība (Transport Layer Security – TLS). Izpildiet pakalpojumu sniedzēja norādītās instrukcijas.
- *Savienojuma režīms* – *Pastāvīgs / Pagaidu*.
- *Datu zvana tips* (tikai GSM datiem un ātrgaitas datiem) – *Analogais, ISDN v.110* vai *ISDN v.120* nosaka, vai spēļu bāze izmanto analogo vai elektronisko savienojumu. Šis uzstādījums ir atkarīgs gan no GSM tīkla operatora, gan no interneta pakalpojumu sniedzēja (Internet Service Provider – ISP), jo daži GSM tīkli nenodrošina noteiktus ISDN savienojumu veidus. Plašāku informāciju lūdziet ISP. Ja ir pieejami ISDN savienojumi, tie tiek izveidoti daudz ātrāk nekā analogie.



Skaidrojums. ISDN savienojumi ir datu zvana izveides veids starp spēļu bāzi un piekļuves punktu. ISDN savienojumi ir pilnībā digitāli un tāpēc piedāvā ātrāku savienojuma izveides laiku un lielāku datu pārraides ātrumu nekā analogie savienojumi. Lai varētu izmantot ISDN savienojumu, tas jānodrošina gan interneta pakalpojumu sniedzējam, gan tīkla operatoram.



- *Maks. datu ātrums* (tikai GSM datiem un ātrgaitas datiem) – pastāv šādas iespējas: *Automātisks / 9600 /*

14 400 / 19 200 / 28 800 / 38 400 / 43 200, kas atkarīgas no izvēles, ko veicāt uzstādījumiem *Savienojuma režīms* un *Datu zvana tips*. Šī iespēja ļauj ierobežot maksimālo savienojuma ātrumu, lietojot ātrgaitas datus. Lielāki datu ātrumi izmaksā vairāk (atkarīgs no tīkla pakalpojumu sniedzēja).



Piezīme. Iepriekš minētie ātrumi norāda maksimālo ātrumu, kādā darbojas savienojums. Savienojuma laikā darbības ātrums var būt mazāks atkarībā no tīkla stāvokļa.



Padoms. Rakstot nospiediet , lai atvērtu speciālo rakstzīmju tabulu. Nospiediet , lai ievadītu atstarpi.



Padoms. Sk. arī 'Multizīnām nepieciešamie uzstādījumi' 76. lpp., 'E-pastam nepieciešamie uzstādījumi' 78. lpp. un 'Spēļu bāzes uzstādīšana pārlūka pakalpojumam' 105. lpp.

Iespējas→Papildu uzstādījumi

- *Ierīces IP adrese* – ierīces IP adrese.
- *Primārais vārdu serv.:* – primārā DNS servera IP adrese.



Skaidrojums. DNS – domēnu vārdu pakalpojums (Domain Name Service). Interneta pakalpojums, kas translē domēnu vārdus, piem., **www.nokia.com**, par IP adresēm, piem., **192.100.124.195**.

- *Sekund. vārdu serv.:* – sekundārā DNS servera IP adrese.



Piezīme. Ja jāievada *Ierīces IP adrese*, *Prim. vārdu serveris* vai *Sekund. vārdu serv.*; sazinieties ar interneta pakalpojumu sniedzēju, lai uzzinātu šīs adreses.

Šie uzstādījumi parādās, ja kā savienojuma tipu esat izvēlēies datu zvanu un ātrgaitas datus:

- *Lietot atzvanīšanu* — šī iespēja ļauj serverim jums atzvanīt, kad esat veicis sākotnējo zvanu. Lai abonētu šo pakalpojumu, sazinieties ar pakalpojumu sniedzēju.
- *Atzvanīšanas tips* — ar šādām iespējām: *Lietot servera nr.* / *Lietot citu nr.* Pareizo uzstādījumu vaicājiēt pakalpojumu sniedzējam; tas ir atkarīgs no pakalpojumu sniedzēja konfigurācijas.
- *Atzvanīšanas numurs* — ievadiet savas spēļu bāzes datu tālruņa numuru, kuru izmanto atzvanīšanas serveris. Parasti šis numurs ir spēļu bāzes datu zvanu tālruņa numurs.
- *Lietot PPP saspieš.* — uzstādīta uz *Jā*, šī funkcija paātrina datu pārsūtīšanu, ja to nodrošina attālais PPP serveris. Ja rodas problēmas, veidojot savienojumu, mēģiniet to uzstādīt uz *Nē*. Lūdziet palīdzību pakalpojumu sniedzējam.



Skaidrojums. PPP (Point-to-Point Protocol — divpunktu protokols) — vispārējs tīklošanas programmatūras protokols, kas ar modema un tālruņa līnijas palīdzību jebkuru datoru ļauj tieši savienot ar internetu.

- *Lietot pieteikš. skr.* (Lietot pieteikšanās skriptu) — ar iespējām *Jā* / *Nē*.
- *Pieteikšanās skripts* — ievietojiet pieteikšanās skriptu.

- *Modema inicializācija* (modema inicializācijas virkne) — vada spēļu bāzi, izmantojot modema AT komandas. Ja nepieciešams, ievadiet GSM tīkla pakalpojumu sniedzēja vai interneta pakalpojumu sniedzēja norādītās rakstzīmes.

GPRS

➡ Atveriet **Uzstādījumi** → *Savienojums* → *GPRS*.

GPRS uzstādījumi ietekmē visus piekļuves punktus, kas izmanto pakešdatu savienojumu.

GPRS savienojums — ja izvēlaties *Kad pieejams* un atrodaties tīklā, kas nodrošina pakešdatus, spēļu bāze reģistrējas GPRS tīklā un īsziņu nosūtīšana notiek pa GPRS. Turklāt var ātrāk aktivizēt pakešdatu savienojumu, piemēram, lai nosūtītu un saņemtu e-pastu. Izvēloties *Kad nepieciešams*, spēļu bāze pakešdatu savienojumu izmanto tikai tad, ja atverat programmu vai veicat darbību, kurai nepieciešams pakešdatu savienojums.

Piekļuves punkts — piekļuves punkta nosaukums ir nepieciešams, ja spēļu bāzi vēlaties izmantot kā pakešdatu modemu darbā ar datoru. Plašāku informāciju par modema savienojumiem sk. 122. lpp.



Piezīme. Ja GPRS iezvane nav pieejama un jūs esat izvēlēies *Kad pieejams*, spēļu bāze periodiski mēģina izveidot pakešdatu savienojumu.

Datu zvans

↩ Atveriet **Uzstādījumi** → *Savienojums* → *Datu zvans*.


Datu zvana uzstādījumi ietekmē visus piekļuves punktus, kas izmanto datu zvanu un ātrgaitas datu zvanu.

Savienojuma laiks — ja nenotiek nekādas darbības, datu zvans tiek automātiski pārtraukts pēc norādītā taimauta perioda. Iespējas ir *Lietotāja defin.*, kas liek jums ievadīt laiku, un *Neierobežots*.

Datums un laiks



- Datuma un laika uzstādījumi ļauj definēt spēļu bāzē izmantoto datumu un laiku, kā arī mainīt datuma un laika formātu un atdalītājus. Izvēlieties *Pulksteņa tips* → *Parastais* vai *Ciparu*, lai mainītu gaidīšanas režīmā attēloto pulksteni. Izvēlieties *Autom. laika korig.*, lai mobilais tīkls noregulētu jūsu spēļu bāzes datumu, laiku un laika joslu (tīkla pakalpojums).

 **Piezīme.** Lai stātos spēkā uzstādījums *Autom. laika korig.*, spēļu bāze ir jāizslēdz un vēlreiz jāieslēdz.




Padoms. Sk. arī valodas uzstādījumus 40. lpp.

Drošība



Ierīce un SIM

Iespējamo drošības kodu skaidrojumi:

- PIN kods (4–8 cipari)** — PIN (personiskais identifikācijas numurs) kods aizsargā SIM karti pret nesankcionētu izmantošanu. PIN kodu parasti nodrošina kopā ar SIM karti. Ja trīs reizes pēc kārtas nepareizi ievadāt PIN kodu, PIN kods tiek bloķēts. Ja PIN kods ir bloķēts, tas ir jāatbloķē, lai SIM karti atkal varētu lietot. Sk. informāciju par PUK kodu.
- PIN2 kods (4–8 cipari)** — PIN2 kods, ko nodrošina dažas SIM kartes, ir nepieciešams, lai piekļūtu atsevišķām funkcijām, piemēram, sarunu izmaksu skaitītājiem.
- Atslēgas kods (5 cipari)** — atslēgas kodu var izmantot, lai aizslēgtu spēļu bāzi un tastatūru, šādi izvairoties no nesankcionētas izmantošanas.  **Piezīme.** Atslēgas koda rūpnīcas uzstādījums ir **12345**. Lai izvairītos no nesankcionētas spēļu bāzes izmantošanas, mainiet atslēgas kodu. Neizpaužiet jauno kodu un glabājiet to drošā vietā atsevišķi no spēļu bāzes.
- PUK un PUK2 kods (8 cipari)** — PUK (personiskā atbloķēšanas atslēga) kods ir nepieciešams, lai mainītu bloķētu PIN kodu. PUK2 kods ir nepieciešams, lai mainītu bloķētu PIN2 kodu. Ja kodus nesagūstat kopā

ar SIM karti, sazinieties ar operatoru, lai uzzinātu spēļu bāzes SIM kartes kodus.

Jūs varat mainīt šādus kodus: bloķēšanas kodu, PIN kodu un PIN2 kodu. Šie kodi var ietvert tikai ciparus no **0** līdz **9**.




Piezīme. Lai novērstu netīšu avārijas dienestu numuru, piemēram, 112, izsaukšanu, nelietojiet piekļuves kodus, kas līdzīgi avārijas dienestu izsaukšanas numuriem.

PIN koda piepras. — ja ir aktivizēts PIN koda pieprasījums, kods tiek pieprasīts ikreiz, kad ieslēdzat spēļu bāzi. Ievērojiet, ka dažas SIM kartes, iespējams, nepieļauj PIN koda pieprasījuma deaktivizēšanu.

PIN kods / PIN2 kods / Atslēgas kods — atveriet šo uzstādījumu, ja vēlaties mainīt kodu.



Padoms. Lai manuāli bloķētu spēļu bāzi, nospiediet . Tiek atvērts komandu saraksts. Izvēlieties *Bloķēt ierīci*.

Autom.bloķēš.periods — varat uzstādīt automātisko bloķēšanas periodu — taimautu, pēc kura spēļu bāze tiek automātiski bloķēta un to var atkal izmantot tikai pēc pareizā atslēgas koda ievadīšanas. Ievadiet taimautu minūtēs vai izvēlieties *Nav*, lai izslēgtu automātiskās bloķēšanas periodu.

- Lai atbloķētu spēļu bāzi, ievadiet atslēgas kodu.



Piezīme. Kad spēļu bāze ir bloķēta, var veikt zvanus uz spēļu bāzē ieprogrammētajiem avārijas dienestu

izsaukšanas numuriem (piem., 112 vai citu oficiālu ārkārtas numuru).

Bloķēt, ja mainās SIM — izvēlieties *Jā*, lai spēļu bāze pieprasītu atslēgas kodu, ja tajā tiek ievietota nezināma jauna SIM karte. Spēļu bāze uztur SIM karšu sarakstu, kuras tiek atpazītas kā īpašnieka kartes.



Lai apskatītu fiksēto zvanu numurus, atveriet *Izvēlne* → *Rīki* → *Fiksētā iezvane*.

Fiksēto zvanu skata iespējas:
Atvērt, Zvanīt, Jauns kontakts, Labot, Dzēst, Pievien. kontaktiem, Piev. no kontaktiem, Palīdzība un Iziet.

Fiksētā iezvane — varat atļaut zvanīt tikai uz noteiktiem tālrunu numuriem, ja SIM karte nodrošina šo funkciju. Tai ir nepieciešams PIN2 kods. Ja šī funkcija ir aktivizēta, varat zvanīt tikai uz tiem tālrunu numuriem, kuri iekļauti fiksēto zvanu sarakstā, kā arī uz tiem numuriem, kuri sākas ar tiem pašiem cipariem kā sarakstā norādītais tālrunu numurs.



Piezīme. Ja ir aktivizēta fiksēto zvanu iespēja, dažos tīklos iespējami zvani uz avārijas dienestu izsaukšanas numuriem (piemēram, 112 vai citiem oficiāliem ārkārtas numuriem).

- Lai fiksēto zvanu sarakstam pievienotu jaunus numurus, izvēlieties **Iespējas** → *Jauns kontakts* vai *Piev. no kontaktiem*.

Slēgtā lietotāju gr. (tīkla pakalpojums) — varat norādīt personu grupu, kurām varat zvanīt un kuras var zvanīt


jums. Plašāku informāciju iegūsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja. Izvēlieties: *Noklusējums*, lai aktivizētu noklusējuma grupu, par kuru esat vienojies ar tīkla operatoru, *Ieslēgta*, ja vēlaties izmantot citu grupu (jums ir jāzina grupas indeksa numurs), vai *Izslēgta*.



Piezīme. Ja zvanus ierobežo slēgtu lietotāju grupu izmantošana, dažos tīklos iespējami zvani uz noteiktiem avārijas dienestu izsaukšanas numuriem (piemēram, 112 vai citiem oficiāliem ārkārtas numuriem).

Apstiprināt SIM pak. (tīkla pakalpojums) — lai pieprasītu spēļu bāzei parādīt apstiprinājuma ziņojumus, kad lietojat SIM kartes pakalpojumu.

Sertif. pārvaldība

Sertifikātu pārvaldības galvenajā skatā var apskatīt spēļu bāzē saglabātos autorizācijas sertifikātus. Nospiediet , lai apskatītu lietotāja sertifikātu sarakstu (ja pieejams).



Skaidrojums. Autorizācijas sertifikātus izmanto daži pārlūka pakalpojumi, piemēram, banku pakalpojumi, lai pārbaudītu parakstus, serveru sertifikātus vai citus autorizācijas sertifikātus.



Skaidrojums. Lietotāja sertifikātus lietotājiem izsniedz sertificēšanas iestāde.

Sertifikātu pārvaldības galvenā skata iespējas: *Sertifikāta detaļas*, *Dzēst*,

Uzticamības uzstād., *Atzīmēt/noņemt atz.*, *Palīdzība* un *Iziet*.

Ciparsertifikāti ir jālieto, ja vēlaties:

- izveidot savienojumu ar tiešsaistes bankas vai citiem pakalpojumiem vai attālo serveri, lai veiktu darbības, kas ietver konfidencialas informācijas pārsūtīšanu, vai arī
- samazināt vīrusu vai citas ļaunprātīgas programmatūras saņemšanas risku un, lejupielādējot un instalējot programmatūru, būt drošs par tās autentiskumu.



Skaidrojums. Ciparsertifikātus izmanto, lai pārbaudītu pārlūka lapu un instalētās programmatūras izcelsmi. Taču tiem var uzticēties tikai tad, ja ir zināms, ka sertifikāta izcelsme ir autentiska.



Svarīgi! Sertifikāta esamība pati par sevi nesniedz nekādu aizsardzību; lai izmantotu drošības uzlabojumus, sertifikātu pārvaldniekā ir jābūt pareiziem, autentiskiem un uzticamiem sertifikātiem.

Sertifikātu detaļu apskate — autentiskuma pārbaude


Jūs varat būt pārliecināts par pārlūka vārtejas vai servera patieso identitāti tikai tad, kad ir pārbaudīts pārlūka vārtejas vai servera sertifikāta paraksts un derīguma termiņš.

Spēļu bāzes displejā tiek parādīts brīdinājums:

- ja pārlūka servera vai vārtejas identitāte nav autentiska vai
- ja spēļu bāzē nav pareizā drošības sertifikāta.

Lai pārbaudītu sertifikāta detaļas, ritiniet līdz sertifikātam un izvēlieties **Iespējas** → *Sertifikāta detaļas*. Atverot sertifikāta detaļas, sertifikātu pārvaldnieks pārbauda sertifikāta derīgumu un var parādīties kāda no šīm ziņām:

- *Neuzticams sertifikāts* — nav uzstādīta neviena programma, kam jālieto šis sertifikāts. Plašāku informāciju skatiet nākamajā sadaļā 'Autorizācijas sertifikāta uzticamības uzstādījumu mainīšana'.
- *Novecojis sertifikāts* — ir beidzies izvēlēta sertifikāta derīguma periods.
- *Sertifikāts vēl nav derīgs* — izvēlēta sertifikāta derīguma periods vēl nav sācies.
- *Sertifikāts ir bojāts* — sertifikātu nevar izmantot. Sazinieties ar sertifikāta izdevēju.


 **Svarīgi!** Sertifikātam ir ierobežots derīgums. Ja parādās *Novecojis sertifikāts* vai *Sertifikāts vēl nav derīgs*, lai gan sertifikātam būtu jābūt derīgam, pārbaudiet, vai spēļu bāzē uzstādīts pareizs datums un laiks.

Autorizācijas sertifikāta uzticamības uzstādījumu mainīšana

- Ritiniet līdz autorizācijas sertifikātam un izvēlieties **Iespējas** → *Uzticamības uzstād.* Atbilstoši sertifikātam tiek parādīts to programmu saraksts, kuras var izmantot izvēlēto sertifikātu. Piemēram: *Pakalpojumi / Jā* — sertifikāts var sertificēt lapas.

Programmu pārvalde / Jā — sertifikāts var sertificēt jaunas programmatūras izcelsmi.

Internets / Jā — sertifikāts var sertificēt e-pasta un attēlu serverus.


 **Svarīgi!** Pirms šo uzstādījumu mainīšanas jums ir jāpārļiecinās, vai patiešām varat uzticēties sertifikāta īpašniekam un vai sertifikāts tiešām pieder norādītajam īpašniekam.


Zv. aizliegšana (tīkla pakalpojums)




Zvanu aizliegšana ļauj ierobežot zvanīšanu un zvanu saņemšanu ar spēļu bāzi. Šai funkcijai nepieciešama lieguma parole, kuru var iegūt no pakalpojumu sniedzēja.

- 1 Ritiniet līdz vienai no liegumu iespējām.
- 2 Izvēlieties **Iespējas** → *Aktivizēt*, lai pieprasītu tīklam aktivizēt zvanu liegumu, *Atcelt*, lai izslēgtu izvēlēto zvanu liegumu, vai *Noteikt statusu*, lai pārbaudītu, vai zvani ir aizliegti.
- Izvēlieties **Iespējas** → *Atcelt visus lieg.*, lai atceltu visus aktīvos zvanu liegumus.
- Izvēlieties **Iespējas** → *Mainīt lieg. paroli*, lai mainītu liegumu paroli.

 **Piezīme.** Ja ir uzstādīts zvanu liegums, dažos tīklos iespējami zvani uz avārijas dienestu izsaukšanas numuriem (piemēram, 112 vai citiem oficiāliem ārkārtas numuriem).

 **Piezīme.** Zvanu aizliegšana ietekmē visus zvanus, ieskaitot datu zvanus.


 **Piezīme.** Nav iespējams vienlaikus aktivizēt gan ienākošo zvanu liegumus, gan zvanu pāradresāciju vai fiksēto iezvani. Sk. "[Zvanu pāradresācijas uzstādījumi](#)" 21. lpp. vai "Fiksētie zvani" 49. lpp.

Tīkls



Tīkla izvēle

- Izvēlieties *Automātiski*, lai spēļu bāze automātiski meklētu un izvēlētos vienu no jūsu atrašanās vietā pieejamajiem mobilo sakaru tīkliem, vai
- Izvēlieties *Manuāli*, lai manuāli izvēlētos vajadzīgo tīklu no tīklu saraksta. Ja tiek zaudēts savienojums ar manuāli izvēlēto tīklu, spēļu bāze atskaņo kļūdas signālu un piedāvā vēlreiz izvēlēties tīklu. Jābūt noslēgtam viesabonēšanas līgumam starp izvēlēto tīklu un jūsu mājas tīklu, t.i., operatoru, kura SIM karte ir jūsu spēļu bāzē.

 **Skaidrojums.** Viesabonēšanas līgums — līgums starp diviem vai vairākiem tīkla pakalpojumu sniedzējiem, kas viena pakalpojumu sniedzēja lietotājiem ļauj izmantot citu pakalpojumu sniedzēju pakalpojumus.

Šūnas info parādīš.



- Izvēlieties *Ieslēgta*, lai spēļu bāze rādītu, ka tā tiek izmantota mobilajā tīklā, kura pamatā ir mikro mobilā

tīkla (MCN — Micro Cellular Network) tehnoloģija, un lai aktivizētu šūnu informācijas uztveršanu.

Papildinājumu uzstādījumi



Gaidīšanas režīmā redzami indikatori:

-  — ir pievienotas austiņas.
-  — ir pievienota induktīvā saite.

Ritiniet līdz piederumu mapei un atveriet uzstādījumus:

- Izvēlieties *Noklusētais profils*, lai izvēlētos profilu, kurš jāaktivizē ikreiz, kad spēļu bāzei tiek pieslēgts noteikts piederums. Sk. "[Profili](#)" 92. lpp.
- Izvēlieties *Automātiskā atbilde*, lai spēļu bāze uz ienākošu zvanu atbildētu automātiski pēc piecām sekundēm. Ja ienākošā zvana signāls ir uzstādīts uz *Vienreiz iepīkstas* vai *Bez skaņas*, automātisko atbildi nevar izmantot.



6. Kontakti

↩ Lai atvērtu kontaktu katalogu, gaidīšanas režīmā nospiediet vai atveriet **Izvēlne**→ **Kontakti**.

Kontaktu katalogā var saglabāt un pārvaldīt kontaktinformāciju, piemēram, vārdus, tālruņu numurus un adreses.

Kontakti izmanto koplietojamo atmiņu. Sk. 'Koplietojamā atmiņa' 16. lpp.

Kontakta kartītei var pievienot arī personisku zvana signālu, balss frāzi vai sīktēlu.

Var izveidot kontaktu grupas, kas ļauj nosūtīt īsziņas vai e-pasta ziņas vairākiem adresātiem vienlaikus.



Iespējas kontaktu katalogā:

Atvērt, Zvanīt, Izveidot ziņu, Jauns kontakts, Labot, Dzēst, Dublicēt, Pievienot grupai, Iekļauts grupās, Atzīmēt/noņemt atz., Sūtīt, Kontaktu info, Palīdzība un Iziet.



Skaidrojums. Balss frāzes var būt jebkuri izrunāti vārdi, piemēram, personas vārds. Balss frāzes ļauj veikt tālruņa zvanus, skaļi pasakot vārdu.

Kontaktu kartīšu izveide

- 1 Atveriet kontaktu katalogu un izvēlieties **Iespējas**→ *Jauns kontakts*. Tiek atvērta tukša kontakta kartīte.
- 2 Aizpildiet vajadzīgos laukus un nospiediet **Gatavs**. Kontakta kartīte tiek saglabāta ierīces atmiņā un aizvērta; pēc tam to var apskatīt kontaktu katalogā.


Kontaktu kopēšana starp SIM karti un spēļu bāzes atmiņu

- Lai vārdus un numurus kopētu no SIM kartes spēļu bāzē, atveriet **Izvēlne**→ **Rīki**→ **SIM katalogs**. Atlasiet vārdu(s), kas jākopē, un izvēlieties **Iespējas**→ *Kopēt pie kontakt*.
- Lai tālruņa, faksa vai peidžera numuru kopētu no kontaktu kataloga SIM kartē, atveriet kontaktu katalogu, kontakta kartīti, atrodiat numuru un izvēlieties **Iespējas**→ *Kopēt SIM katalogā*.

Kontaktu kartīšu rediģēšana

Kontakta kartītes rediģēšanas iespējas: *Pievienot sīktēlu* / *Noņemt sīktēlu*, *Pievienot*

detaļas, Dzēst detaļu, Labot apzīmējumu, Palīdzība un Iziet.




- 1 Kontaktu katalogā ritiniet līdz kontakta kartītei, kuru vēlaties rediģēt, un nospiediet , lai to atvērtu.
- 2 Lai kartītē mainītu informāciju, izvēlieties **Iespējas** → *Labot*.
- 3 Lai saglabātu izmaiņas un atgrieztos kontaktu kartīšu skatā, nospiediet **Gatavs**.

Kontaktu kartīšu dzēšana

- Kontaktu katalogā ritiniet līdz kontakta kartītei, kas jāizdzēš, un izvēlieties **Iespējas** → *Dzēst*.

Lai izdzēstu vairākas kontaktu kartītes:

- 1 Atzīmējiet dzēšanai paredzētās kartītes. Ritiniet līdz kontaktam, kas jāizdzēš, un izvēlieties **Iespējas** → *Atzīmēt*. Kontakta kartītei blakus parādās kontrolzīme.
- 2 Kad esat atzīmējis visus kontaktus, kuri jāizdzēš, izvēlieties **Iespējas** → *Dzēst*.

 **Padoms.** Vairākus ierakstus var atzīmēt, arī nospiežot un turot  un vienlaikus spiežot . Sk. arī 13. lpp.

Kontakta kartītes lauku pievienošana un noņemšana

- 1 Atveriet kontakta kartīti un izvēlieties **Iespējas** → *Labot*.
- 2 Lai pievienotu jaunu lauku, izvēlieties **Iespējas** → *Pievienot detaļas*.

Lai izdzēstu nevajadzīgu lauku, izvēlieties **Iespējas** → *Dzēst detaļu*.


Lai pārdēvētu kontakta kartītes lauka etiķeti, izvēlieties **Iespējas** → *Labot apzīmējumu*.



Attēla ievietošana kontakta kartītē

Pastāv divi atšķirīgi attēlu veidi, ko var pievienot kontakta kartītei. Plašāku informāciju par attēlu saglabāšanu sk. 'Attēli un ekrānuzņēmumi' 60. lpp.

- Lai kontakta kartītei pievienotu nelielu sīktēla attēlu, atveriet kontakta kartīti un izvēlieties **Iespējas** → *Labot*, un pēc tam izvēlieties **Iespējas** → *Pievienot sīktēlu*. Sīktēls tiek uzrādīts arī tad, ja kontaktpersona jums zvana.




 **Piezīme.** Kad kontakta kartītei ir pievienots attēls, varat izvēlēties *Pievienot sīktēlu*, lai šo attēlu aizstātu ar citu sīktēlu, vai *Noņemt sīktēlu*, lai kontakta kartītei noņemtu sīktēlu.

- Lai kontakta kartītei pievienotu attēlu, atveriet kontakta kartīti un nospiediet , lai atvērtu attēlu skatu (). Lai pievienotu attēlu, izvēlieties **Iespējas** → *Pievienot attēlu*.

Kontakta kartītes apskate

Iespējas, kas pieejamas, apskatot kontakta kartīti, kad ir iezīmēts tālruņa numurs: *Zvanīt, Izveidot ziņu, Labot, Dzēst, Noklusējumi, Piev. balss frāzi | Balss frāzes, Piešķirt ātro nr. | Noņemt ātro nr., Zvana signāls, Kopēt SIM katalogā, Sūtīt, Palīdzība un Iziet*


Kontakinformācijas skatā (📇) ir uzrādīta visa kontakta kartītē ievadītā informācija. Nospiediet (🔍), lai atvērtu attēlu skatu (🖼️).

 **Piezīme.** Kontakinformācijas skatā parādās tikai tie lauki, kuros ir informācija. Izvēlieties **Iespējas** → *Labot*, lai apskatītu visus laukus un kontaktam pievienotu papildu datus.

Noklusēto numuru un adrešu piešķiršana

Ja kontaktam ir vairāki tālruņu numuri vai e-pasta adreses, noteiktus numurus un adreses var definēt kā noklusētos, lai paātrinātu zvanišanu un ziņu sūtīšanu.

- Atveriet kontakta kartīti un izvēlieties **Iespējas** → *Noklusējumi*. Atveras uznirstošais logs ar dažādām iespējām.


 **Piemērs:** Ritiniet līdz *Tālruņa numurs* un nospiediet **Piešķirt**. Tiek parādīts izvēlētās kontakta kartītes tālruņu numuru saraksts. Ritiniet līdz numuram, kuru vēlaties norādīt kā noklusēto, un nospiediet (🔍).


Atgriežoties kontakta kartītes skatā, noklusētais numurs ir pasvītrots.

Balss iezvane


Tālruņa zvanu var veikt, pasakot balss frāzi, kas pievienota kontakta kartītei. Balss frāze var būt jebkurš(i) izrunāts(i) vārds(i). Pirms balss frāžu lietošanas atcerieties:


- Balss frāzes neizšķir valodas. Tās ir atkarīgas no runātāja balss.
- Balss frāzes ir jutīgas pret fona trokšņiem. Ierakstiet tās un veiciet zvanus klusumā.
- Ļoti īsi vārdi netiek akceptēti. Lietojiet garākus vārdus un izvairieties izmantot līdzīgus vārdus dažādiem numuriem.



 **Piezīme.** Vārds ir jāizrunā tieši tāpat, kā brīdī, kad tas tika ierakstīts. Tas var būt sarežģīti, piemēram, trokšņainā vidē vai ekstremālos apstākļos, tāpēc nevajadzētu paļauties tikai uz balss iezvanes iespēju.


 **Piemērs:** Kā balss frāzi var izmantot personas vārdu, piemēram, "Jāņa mobilais".


Balss frāzes pievienošana tālruņa numuram

 **Piezīme.** Balss frāzes var pievienot tikai spēļu bāzes atmiņā saglabātajiem tālruņu numuriem. Sk. 'Kontaktu kopēšana starp SIM karti un spēļu bāzes atmiņu' 53. lpp.


 **Piezīme.** Katrai kontakta kartītei iespējama tikai viena balss frāze.


- 1 Kontaktu katalogā ritiniet līdz kontaktam, kuram jāpievieno balss frāze, un nospiediet , lai to atvērtu.
- 2 Ritiniet līdz numuram, kuram jāpievieno balss frāze, un izvēlieties **Iespējas** → *Piev. balss frāzi*.
- 3 Displejā parādās *Nospiediet Sākt un pēc skaņas signāla runājiet*. Ieraksta laikā turiet spēļu bāzi nelielā attālumā no mutes. Pēc sākuma toņa signāla skaidri pasakiet vārdu(s), kuru(s) vēlaties ierakstīt kā balss frāzi.
 - Nospiediet **Sākt**, lai ierakstītu balss frāzi. Spēļu bāze atskaņo sākuma toņa signālu, un parādās teksts *Tagad runājiet*.
- 4 Pēc ieraksta spēļu bāze atskaņo ierakstīto frāzi un parādās teksts *Atskaņo balss frāzi*. Ja ierakstu vēlaties saglabāt, nospiediet **Iziet**.
- 5 Ja balss frāze ir saglabāta veiksmīgi, parādās teksts *Balss frāze saglabāta* un atskan pīkstiens. Kontakta kartītē blakus numuram parādās simbols .


 **Piezīme.** Spēļu bāze atļauj pievienot balss frāzes ne vairāk kā 25 tālrunu numuriem. Ja atmiņa ir pilna, izdzēsiet dažas balss frāzes.

 **Padoms.** Lai apskatītu definēto balss frāžu sarakstu, kontaktu katalogā izvēlieties **Iespējas** → *Kontaktu info* → *Balss frāzes*.


Zvanišana, pasakot balss frāzi

 **Piezīme.** Balss frāze ir jāizrunā tieši tāpat kā brīdī, kad tā tika ierakstīta.


- 1 Gaidīšanas režīmā nospiediet un turiet . Atskan īss toņa signāls un displejā parādās teksts *Tagad runājiet*.
- 2 Veicot zvanu ar balss frāzes palīdzību, tiek izmantots skaļrunis. Turiet spēļu bāzi nelielā attālumā no mutes un sejas un skaidri izrunājiet balss frāzi.
- 3 Spēļu bāze atskaņo balss frāzes oriģinālu, parāda vārdu un numuru un pēc 1,5 sekundēm sastāda atpazītās balss frāzes numuru.

 **BRĪDINĀJUMS.** Lietojot skaļruni, neturiet spēļu bāzi tuvu pie auss, jo skaņa var būt ļoti skaļa.

- Ja spēļu bāze atskaņo nepareizu balss frāzi vai vēlaties atkārtot balss iezvanes mēģinājumu, nospiediet **Atkārtot**.

 **Piezīme.** Kad lietojumprogramma sūta vai saņem datus, izmantojot datu zvanu vai GPRS savienojumu, nav iespējams veikt zvanus, izmantojot balss iezvani. Lai veiktu zvanu, izmantojot balss frāzi, jāpārtrauc visi aktīvie datu savienojumi.

Balss frāzes atskaņošana, dzēšana vai mainīšana

Lai atskaņotu, izdzēstu vai mainītu balss frāzi, atveriet kontakta kartīti un ritiniet līdz numuram, kuram ir balss frāze (apzīmēts ar ) , izvēlieties **Iespējas** → *Balss frāzes* → un pēc tam izvēlieties

- *Atskaņot* — lai vēlreiz noklausītos balss frāzi — vai
- *Dzēst* — lai izdzēstu balss frāzi —, vai arī
- *Mainīt* — lai ierakstītu jaunu balss frāzi. Nospiediet **Sākt**, lai ierakstītu.

Ātrā numura taustiņu piešķiršana

Ātrie numuri ir iespēja ātrāk piezvanīt uz bieži izmantotiem tālrunu numuriem. Ātro numuru taustiņus var piešķirt astoņiem tālrunu numuriem. Taustiņš **1** ir rezervēts balss pastkastei.



- 1 Atveriet kontakta kartīti, kurai jāpiešķir ātrā numura taustiņš, un izvēlieties **Iespējas**→ *Piešķirt ātro nr.* Tiek atvērts ātro numuru režģis, kurā redzami brīvie numuri.
- 2 Ritiniet līdz numuram un nospiediet **Piešķirt**. Atgriežoties kontaktinformācijas skatā, blakus numuram parādās ātrā numura ikona.
- Lai piezvanītu kontaktam, lietojot ātro numuru, uzstādiet funkciju **Izvēlne**→ **Rīki**→ **Uzstādījumi**→ **Zvana uzstādījumi**→ *Ātrie numuri uz Ieslēgti*, pārejiet gaidīšanas režīmā un nospiediet un turiet ātrā numura taustiņu, līdz tiek sākts zvans.



Zvana signāla pievienošana kontakta kartītei vai grupai

Zvana signālu var uzstādīt katram kontaktam un grupai. Kad kontakts vai grupas dalībnieks jums zvana, spēļu bāze

atskaņo izvēlēto zvana signālu (ja zvanot tiek pārsūtīts zvanītāja tālrunā numurs un jūsu spēļu bāze to atpazīst).

- 1 Nospiediet , lai atvērtu kontakta kartīti, vai pārejiet uz grupu sarakstu un izvēlieties kontaktu grupu.
 - 2 Izvēlieties **Iespējas**→ *Zvana signāls*. Tiek atvērts zvana signālu saraksts.
 - 3 Izmantojot vadības taustiņu, izvēlieties zvana signālu, kurš jālieto kontaktam vai grupai, un nospiediet **Paņemt**.
 - Lai noņemtu zvana signālu, zvana signālu sarakstā izvēlieties *Noklusētais signāls*.
-  **Piezīme.** Atsevišķam kontaktam spēļu bāze vienmēr izmanto pēdējo piešķirto zvana signālu. Tāpēc, ja vispirms izmaināt grupas zvana signālu un pēc tam atsevišķa šai grupai piederoša kontakta zvana signālu, nākamreiz, kad kontakts zvana, tiek izmantots atsevišķā kontakta zvana signāls.

Kontaktinformācijas sūtīšana

- 1 Kontaktu katalogā ritiniet līdz kartītei, kuru vēlaties sūtīt.
- 2 Izvēlieties **Iespējas**→ *Sūtīt* un pēc tam izvēlieties metodi: *Ar īsziņu*, *Pa e-pastu* (pieejama tikai tad, ja ir veikti pareizi e-pasta uzstādījumi) vai *Pa Bluetooth*. Kontakta kartīte, ko vēlaties nosūtīt, tagad kļūst par "vizītkarti". Plašāku informāciju sk. nodaļas 'Zināpmaiņa' sadaļā 'Datu sūtīšana pa Bluetooth' 118. lpp.

- Saņemtās vizītkartes var pievienot kontaktu katalogam. Plašāku informāciju sk. 'Viedziņu saņemšana' 80. lpp.



Piezīme. Kontaktinformāciju var nosūtīt un saņemt vienīgi no saderīgām ierīcēm.



Skaidrojums. Nosūtot vai saņemot kontaktinformāciju, tiek lietots termins "vizītkarte". Vizītkarte ir kontakta kartīte, kura pārveidota formātā, kas ir piemērots sūtīšanai teksta īsziņā. Parasti tas ir "vCard" formāts.


Darbs ar kontaktu grupām

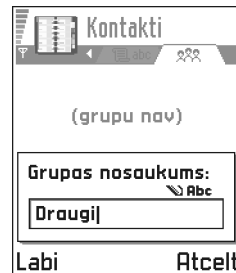
Varat izveidot kontaktu grupas, kuras var izmantot, piemēram, kā adresātu sarakstus īsziņu un e-pasta ziņu nosūtīšanai. Informāciju par zvana signāla pievienošanu grupai sk. 57. lpp.

Iespējas grupu saraksta skatā:


Atvērt, Jauna grupa, Dzēst, Pārdēvēt, Zvana signāls, Kontaktu info, Palīdzība un Iziet.

Kontaktu grupu izveide


- 1 Kontaktu katalogā nospiediet , lai atvērtu grupu sarakstu.
- 2 Izvēlieties **Iespējas** → *Jauna grupa*.
- 3 Ievadiet grupas nosaukumu vai izmantojiet noklusēto nosaukumu *grupa* un nospiediet **Labi**.




Grupas dalībnieku pievienošana

- 1 Kontaktu katalogā ritiniet līdz kontaktam, kas jāpievieno grupai, un izvēlieties **Iespējas** → *Pievienot grupai*. Tiek atvērts pieejamo grupu saraksts.
- 2 Ritiniet līdz grupai, kurai vēlaties pievienot kontaktu, un nospiediet .

Vairāku dalībnieku pievienošana vienlaicīgi

- 1 Grupu sarakstā atveriet grupu un izvēlieties **Iespējas** → *Piev. dalībniekus*.
- 2 Ritiniet līdz kontaktam un nospiediet , lai to atzīmētu. Atkārtojiet šo darbību visiem kontaktiem, kas jāpievieno, un nospiediet **Labi**, lai tos pievienotu izvēlētajai grupai.

Dalībnieku noņemšana grupai

- 1 Atveriet grupu sarakstu, ritiniet līdz grupai, kura jāmaina, un nospiediet .
- 2 Ritiniet līdz kontaktam, kas jānoņem, un izvēlieties **Iespējas** → *Izņemt no grupas*.
- 3 Nospiediet **Jā**, lai kontaktu noņemtu no grupas.

Programma Data Import

Kalendāru, kontaktus un uzdevumu datus no dažādiem Nokia tālruniem var pārvietot uz spēļu bāzi, izmantojot datorprogrammatūras komplekta PC Suite for Nokia N-Gage programmu Data Import. Programmas lietošanas pamācība atrodama datorprogrammatūras komplekta PC Suite tiešsaistes palīdzībā.

7. Attēli un ekrānuzņēmumi

Attēli



Piezīme. Lai šo funkciju varētu lietot, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.

↔ Atveriet **Izvēlne** → **Izklaide** → **Attēli**.

Attēlu saglabāšana

Programma Attēli ļauj apskatīt, organizēt, dzēst un nosūtīt spēļu bāzē saglabātos fotoattēlus un citus attēlus. Programmā Attēli var sakārtot attēlus, kuri uz jūsu iesūtīti nosūtīti multizīnās vai grafiskajās izziņās, e-pasta ziņu pielikumos, kā arī saņemti, izmantojot Bluetooth savienojumu vai saglabāti programmā Ekrānuzņēmumus. Pēc attēla saņemšanas mapē Iesūtne tas ir jāsaglabā mapē Attēli.

Programmas Attēli galvenajā skatā redzams fotoattēlu un mapju saraksts. Sarakstā ir redzams:

- datums un laiks, kad attēls saglabāts;

- mazs sīktēls — attēla ātrskaits;
- objektu skaits mapē;
- cilne, kurā norādīts, vai attēli un mapes atrodas spēļu bāzes atmiņā vai atmiņas kartē (ja tādu lietojat).



Iespējas mapē Attēli: *Atvērt, Sūtīt, Attēlu ielāde, Dzēst, Pārvietot uz mapi, Jauna mape, Atzīmēt/noņemt atz., Pārdēvēt, Skatīt detaļas, Pievienot izlasei, Atjaunot sīktēlus, Palīdzība un Iziet.*

Attēlu apskate





Piezīme. Atverot mapi **Attēli**, pirmajā cilnē tiek uzrādīta spēļu bāzes atmiņa.

- Nospiediet vai , lai pārietu no vienas atmiņas cilnes uz otru.
- Lai apskatītu attēlus, spiediet un .
- Nospiediet , lai atvērtu attēlu. Kad attēls ir atvērts, displeja augšpusē ir redzams attēla nosaukums un mapē ietvertu attēlu skaits.

Attēla apskates iespējas: *Sūtīt,*

Pagriezt, Tuvināt, Tālināt, Pa visu ekrānu, Dzēst, Pārdēvēt, Skatīt detaļas, Pievienot izlasei, Palīdzība un Iziet.


Nospiežot  vai  attēla apskates laikā, tiek atvērts nākamais vai iepriekšējais attēls no pašlaik izvēlētais mapes.


Animētus GIF failus var apskatīt tāpat kā citus attēlus. Animācijas tiek parādītas tikai vienreiz. Kad animācija beidzas, ir redzams fiksēts attēls. Lai animāciju noskatītos vēlreiz, tā ir jāaizver un jāatver no jauna.

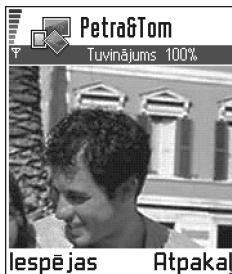
Tālummaiņa

- 1 Izvēlieties **Iespējas**→
Tuvināt vai *Tālināt*
Tālummaiņas procenti ir redzami displeja augšpusē. Sk. arī šīs nodaļas sadaļu 'Tastatūras īsceļi'.


- 2 Nospiediet **Atpakaļ**, lai atgrieztos sākotnējā skatā.

 **Piezīme.** Tālummaiņas procenti netiek saglabāti.

 **Piezīme.** Nav iespējams tuvināt GIF animāciju tās demonstrēšanas laikā.



Pa visu ekrānu

Izvēloties **Iespējas**→ *Pa visu ekrānu*, rūtīs ap attēlu tiek noņemtas, lai attēlā varētu redzēt vairāk detaļu. Nospiediet , lai atgrieztos sākotnējā skatā.










Fokusējuma pārvietošana

Veicot attēla tālummaiņu vai apskatot attēlu pa visu ekrānu, izmantojiet vadības taustiņu, lai pārvietotu fokusējumu pa kreisi, pa labi, uz augšu vai uz leju un varētu rūpīgāk aplūkot noteiktu attēla daļu, piemēram, tā augšējo labo stūri.

Pagriešana

Izvēlieties **Iespējas**→ *Pagriezt*→ *Pa kreisi*, lai attēlu pagrieztu par 90 grādiem pretēji pulksteņrādītāja virzienam, vai *Pa labi*, lai attēlu pagrieztu pulksteņrādītāja virzienā. Pagriešanas leņķis netiek saglabāts.


Tastatūras īsceļi

- Pagriezt:  – pretēji pulksteņrādītāja virzienam,  – pulksteņrādītāja virzienā.
- Ritināšana:  – uz augšu,  – uz leju,  – pa kreisi,  – pa labi.
-  – tuvināt,  – tālināt; nospiediet un turiet, lai atgrieztos normālskatā.
-  – pārslēgties starp pilnekrāna režīmu un normālskatu.

Attēla detaļu skats

- Lai apskatītu detalizētu informāciju par attēlu, ritiniet līdz attēlam un izvēlieties **lespējas** → *Skatīt detaļas*. Parādās saraksts ar informāciju par attēlu:
Formāts — JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, *Nepiemērots* vai *Nezināms*;
Datums un Laiks — kad attēls tika izveidots vai saglabāts;
n x n — attēla izmēri pikseļos;
Lielums — baitos vai kilobaitos (kB);
Krāsa — *Tīrkrāsa*, 65536 krāsas, 4096 krāsas, 256 krāsas, 16 krāsas, *Pelēktoņu* vai *Melnbalts*.


Attēlu un mapju kārtošana





- Lai izmestu attēlu vai mapi, ritiniet līdz tai un izvēlieties **lespējas** → *Dzēst*.
- Lai pārdēvētu attēlu vai mapi, ritiniet līdz attēlam vai mapei, kas jāpārdēvē, un izvēlieties **lespējas** → *Pārdēvēt*. Uzrakstiet jauno nosaukumu un nospiediet .

Plašāku informāciju par mapju veidošanu un objektu atzīmēšanu un pārvietošanu uz mapēm sk. 'Visām programmām kopīgās darbības' 13. lpp.

Attēlu sūtīšana

Attēlus var nosūtīt uz saderīgām ierīcēm, lietojot dažādus ziņapmaiņas pakalpojumus.

- Ritiniet līdz attēlam, kurš jānosūta, un izvēlieties **lespējas** → *Sūtīt*.
- Pēc tam izvēlieties vienu no metodēm: *Pa multivīdi*, *Pa e-pastu* vai *Pa Bluetooth*.
 - Ja izvēlaties sūtīt attēlu e-pasta vai multivīdijā, tiek atvērts redaktors. Nospiediet , lai izvēlētos adresātu(s) no kontaktu kataloga, vai ierakstiet adresāta tālruna numuru vai e-pasta adresi laukā *Kam*. Pievienojiet tekstu vai skaņu un izvēlieties **lespējas** → *Sūtīt*. Plašāku informāciju sk. 'Jaunu ziņu izveide un sūtīšana' 74. lpp.
 - Lai attēlu nosūtītu pa Bluetooth, plašāku informāciju sk. 'Datu sūtīšana pa Bluetooth' 118. lpp.

Padoms. Izmantojot Bluetooth, vienlaikus var nosūtīt vairākus attēlus. Lai vienlaikus nosūtītu vairākus attēlus, tie vispirms ir jāatzīmē. Lai atzīmētu vairākus attēlus uzreiz, izmantojiet komandu **lespējas** → *Atzīmēt/noņemt atz.* vai nospiediet un turiet  un vienlaikus spiediet  vai . Atlasei pārvietojoties, attēliem blakus tiek ievietotas kontrolzīmes. Lai beigtu atlasi, atlaidiet vadības taustiņu un pēc tam atlaidiet .

Grafisko īsziņu mape

Grafisko īsziņu mapē var atrast zīmējumus, kas jums nosūtīti grafiskajās īsziņās.

lespējas grafisko īsziņu mapē:

Atvērt, Sūtīt, Dzēst, Atzīmēt/noņemt atz., Pārdēvēt, Skatīt detaļas, Palīdzība un Iziet.

Lai saglabātu grafiskajā īsziņā saņemto zīmējumu, atveriet **Ziņapmaiņa**→ *Iesūtne*, atveriet ziņu un izvēlieties **Iespējas**→ *Saglabāt*.

Zīmējumu apskate

- 1 Ritiniet līdz zīmējumam, kuru vēlaties apskatīt, un nospiediet . Tiek atvērts zīmējums. Nospiediet , lai apskatītu nākamo mapē esošo zīmējumu.
- 2 Nospiediet **Atpakaļ**, lai atgrieztos galvenajā zīmējumu skatā.

Ekrānuzņēmums

➡ Atveriet **Izvēlne**→**Izklaide**→**Ekrānuzņēm.**



Programma Ekrānuzņēmums ļauj veidot attēlus no spēļu bāzes ekrāna. Pēc tam varat nosūtīt tos draugiem, izmantojot multizīgas. Programmu Ekrānuzņēmums var atvērt fonā, lai tā ekrānā nebūtu redzama, bet to varētu aktivizēt, nospiežot uzstādījumos piešķirto taustiņu kombināciju (noklusējums ir +). Sk. '**Darbība fonā**' 63. lpp. un '**Uzstādījumu maiņa**' 63. lpp.



Programmas Ekrānuzņēmums iespējas: *Turēt progr. atvērtu*, *Uzstādījumi*, *Palīdzība* un *Iziet*.

Varat izvēlēties vienu no trim formātiem: *Zema JPG kv.*, *Augsta JPG kv.* vai *MBM*.

- 1 Izvēlieties **Izvēlne**→**Izklaide**→**Ekrānuzņēm.**
 - 2 Izvēlieties **Iespējas**→ *Turēt progr. atvērtu*. Tiek parādīts ziņojums "Nospiediet *Red.* + *vadības t.*, lai uzņemtu ekrānu", un programma pazūd no ekrāna.
 - 3 Nospiediet + , lai uzņemtu ekrānu.
- Piezīme.** Ja sāk pietrūkt atmiņas, spēļu bāze var aizvērt dažas programmas. Pirms programmas aizvēršanas spēļu bāze saglabā visus nesaglabātos datus. Sk. '**Pārslēgšanās starp programmām**' 12. lpp.

Darbība fonā

Izvēloties **Iespējas**→ *Turēt progr. atvērtu*, programma pazūd no ekrāna. Taču tā joprojām ir aktīva, neatstāj nekādu ietekmi uz citām programmām, kuras vēlaties lietot, un ļauj jebkurā laikā uzņemt ekrāna saturu (piemēram, spēlējot spēli), nospiežot uzstādījumos piešķirto taustiņu kombināciju. Sk. '**Uzstādījumu maiņa**' 63. lpp.

Uzstādījumu maiņa

Izvēlieties *Uzstādījumi*, lai atvērtu programmas Ekrānuzņēmums uzstādījumus, kurus varat definēt.

- *Uzņemt ekrānu ar* — izvēlieties taustiņu kombināciju ekrānuzņēmuma aktivizēšanai.

- *Mapes nosaukums* — uzrakstiet aprakstošu nosaukumu attēlu mapei, kurā tiek saglabāti ekrānuzņēmumi.
- *Ekrānuzņēm. nosauk.* — norādiet aprakstošu nosaukumu attēlam.
- *Ekrānuzņ. kvalitāte* — izvēlieties vienu no trim formātiem:
 - *Zema JPG kv.*
 - *Augsta JPG kv.*
 - *MBM*
- *Lietot noklus.nosauk.* — izvēlieties *Jā*, lai saglabātu attēlu, izmantojot nosaukumu, ko norādījāt uzstādījumā *Ekrānuzņēm. nosauk.* Izvēlieties *Nē*, lai katram attēlam norādītu atšķirīgu nosaukumu (pēc noklusējuma tiek parādīts nosaukums, kuru ievadījāt kā *Ekrānuzņēm. nosauk.*).

Iespējas: *Uzņemt ekrānu ar, Mapes nosaukums, Ekrānuzņēm. nosauk., Ekrānuzņ. kvalitāte un Lietot noklus.nosauk.*



Piezīme. Varat saglabāt vairākus attēlus ar vienu un to pašu attēla nosaukumu (piemēram, "Ekrānuzņēmums"). Attēli tiek saglabāti kā "Ekrānuzņēmums", "Ekrānuzņēmums(01)", "Ekrānuzņēmums(02)" utt.



8. RealOne Player™



Piezīme. Lai lietotu šo funkciju, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur ir aizliegta mobilo ierīču lietošana vai tā var radīt traucējumus vai būt bīstama.



Atveriet **Izvēlne** → **Izklaide** → **RealOne Player**.

Programma RealOne Player™ ļauj demonstrēt spēļu bāzes atmiņā vai atmiņas kartē saglabātos multivides failus, kā arī atskaņot mūzikas un video failus un straumēt saturu no interneta.



Skaidrojums. Multivides faili ir video, mūzikas vai audio klipī, kurus var atskaņot ar multivides atskaņotāju, piemēram, RealOne Player. RealOne Player atbalsta failus, kuru paplašinājums ir .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra un .rv.

RealOne Player ne vienmēr atbalsta visu atbalstīto failu formātu visus variantus. Piemēram, RealOne Player mēģinās atvērt visus .mp4 failus. Taču dažos .mp4 failos iespējams saturs, kas nesader ar 3GPP standartiem un tāpēc spēļu bāzē Nokia N-Gage netiek atbalstīts. Šādā gadījumā šī darbība var neizdoties un var tikt atskaņota tikai faila daļa vai parādīts kļūdas ziņojums.

RealOne Player izmanto koplietojamo atmiņu. Sk. 'Koplietojamā atmiņa' 16. lpp.

Izvēlnē iespējas tiek parādītas

dažādas pieejamības iespējas:

- Ja sarakstā nav ne failu, ne saišu, ne mapju: *Atvērt, Jauna mape, Uzstādījumi, Par produktu, Palīdzība un Iziet.*
- Ja izvēlētais objekts ir lokālā failā: *Atskaņot, Atvērt, Pārdēvēt* (ja nav atzīmēts neviens objekts), *Dzēst, Jauna mape, Pārvietot uz mapi, Atzīmēt/noņemt atz., Sūtīt, Pievienot izlasei, Uzstādījumi, Par produktu, Palīdzība un Iziet.*
- Ja izvēlētais objekts ir tikla saite: *Atskaņot* (ja nav atzīmēts neviens objekts), *Atvērt, Pārdēvēt, Labot saiti, Dzēst, Jauna mape, Pārvietot uz mapi, Atzīmēt/noņemt atz., Sūtīt, Pievienot izlasei, Uzstādījumi, Par produktu, Palīdzība un Iziet.*
- Kad ir iezīmēta mape: *Atvērt mapi* (ja nav atzīmēts neviens objekts), *Atvērt, Pārdēvēt* (ja nav atzīmēts neviens objekts), *Dzēst, Jauna mape, Atzīmēt/noņemt atz., Uzstādījumi, Par produktu, Palīdzība un Iziet.*
- Ja ir izvēlēti vairāki objekti: *Atvērt, Dzēst, Jauna mape, Pārvietot uz mapi, Atzīmēt/noņemt atz., Sūtīt, Pievienot izlasei, Uzstādījumi, Par produktu, Palīdzība un Iziet.*

Multivides ceļvedis

No programmas RealOne Player var atvērt pārlūka lapu ar multivides ceļvedi (Media Guide), kurš piedāvā saites uz multivides straumējumu un failu lapām. Sk. 'Straumēšana no interneta' 66. lpp.

Multivides failu atskaņošana

Jebkuru mūzikas vai video failu var atskaņot no saraksta, kas tiek parādīts, atverot programmu RealOne Player, vai tieši no interneta.


- Lai atskaņotu spēļu bāzes atmiņā vai atmiņas kartē saglabātu multivides failu, atveriet RealOne Player, ritiniet līdz failam un izvēlieties

Iespējas→Atskaņot.


- Lai atskaņotu multivides failu tieši no interneta:


1 Izvēlieties
Iespējas→Atvērt→URL adrese.

2 Ievadiet tās lapas URL, kuru vēlaties atskaņot vai no kuras vēlaties straumēt saturu.

 **Skaidrojums.** Straumēšana ir skaņas vai video atskaņošana reāllaikā, kamēr fails tiek lejupielādēts no interneta, pretstatā tam, ka fails vispirms tiek saglabāts lokāli.



 **Piezīme.** Savienojumu ar lapu nevar izveidot, ja nav konfigurēts piekļuves punkts; sk. uzstādījumu *Noklus. piekļ. punkts 68*. Ipp. Daudzi pakalpojumu sniedzēji pieprasa, lai kā noklusētais piekļuves punkts tiktu izmantots interneta piekļuves punkts (Internet Access Point – IAP). Taču atsevišķi pakalpojumu sniedzēji ļauj izmantot WAP piekļuves punktu. Informāciju par pakalpojuma pieejamību un tā lietošanas padomus lūdziet pakalpojumu sniedzējam.

 **Piezīme.** Programmā RealOne Player var atvērt tikai rtsp:// URL adreses. http:// URL adreses nevar atvērt, taču RealOne Player atpazīst http saiti uz .ram failu, jo .ram fails ir teksta fails, kurā ir rtsp saite.

Straumēšana no interneta

- Lai straumētu saturu no interneta (tīkla pakalpojums), vispirms konfigurējiet noklusēto piekļuves punktu; sk. piezīmi 66. lpp. Pēc tam:

1 Atveriet RealOne Player un izvēlieties

Iespējas→Atvērt→Pamācība. Atveriet multivides ceļvedi, lai atrastu saiti uz vajadzīgo straumēšanas lapu.

2 Izvēlieties saiti. Jums tiek prasīts atvienot WAP piekļuves punktu.

- Ja programmā RealOne Player kā noklusēto piekļuves punktu esat konfigurējis interneta piekļuves punktu (IAP) (ar pakalpojumu sniedzēja piekrišanu), **apstipriniet** vaicājumu.







- Ja programmā RealOne Player kā noklusēto piekļuves punktu esat konfigurējis WAP piekļuves punktu (ar pakalpojumu sniedzēja piekrišanu), **noraidiet** vaicājumu.

Tagad vajadzētu sākties straumēšanai.

Pirms multivides fails vai straumējums tiek atskaņots, spēļu bāze izveido savienojumu ar lapu un ielādē failu.



Skaļuma regulēšana

- Lai palielinātu skaļumu, nospiediet , bet, lai to samazinātu, nospiediet .
- Lai izslēgtu skaņu, nospiediet  un turiet, līdz tiek parādīts indikators .
- Lai ieslēgtu skaņu, nospiediet  un turiet, līdz tiek parādīts indikators .



Multivides failu sūtīšana

Multivides failus var nosūtīt, izmantojot videoklipu sarakstā pieejamo iespēju *Sūtīt*.

- 1 Ritiniet līdz failam, kurš jānosūta, un izvēlieties **Iespējas** → *Sūtīt*.
- 2 Izvēlieties vienu no trim veidiem, kas tiek piedāvāti faila nosūtīšanai: *Pa Bluetooth*, *Pa multivīdi* vai *Pa e-pastu*.

Uzstādījumu maiņa




Padoms. Izvēloties kādu no uzstādījumiem, tiek atvērts cilņu skats. Nospiediet  vai , lai pārvietotos starp dažādām uzstādījumu cilnēm. Izvēlētais uzstādījums tiek apzīmēts ar šādām ikonām:

 *Video*

 *Atskaņošana*

 *Tīkls* un

 *Starptarniekserv.* (Starptarniekservers).

Lai mainītu *Video* uzstādījumus, izvēlieties **Iespējas** → *Uzstādījumi* → *Video*, atverot šādu uzstādījumu sarakstu:

- *Video kvalitāte* — izvēlieties *Asi attēli*, lai panāktu augstāku attēla kvalitāti, bet lēnāku kadru ātrumu, vai *Augsts kadru ātr.*, lai panāktu lielāku kadru ātrumu, bet zemāku attēla kvalitāti.
- *Autom. mērogs* — izvēlieties *Ieslēgts*, lai video attēls tiktu automātiski mērogots.

Lai mainītu uzstādījumu *Atskaņošana*, izvēlieties **Iespējas**→*Uzstādījumi*→*Atskaņošana*, atverot šādu uzstādījumu sarakstu:

- *Atkārtošana* — izvēlieties *Ieslēgta*, lai atskaņotais video vai audio fails tiktu automātiski atskaņots no jauna, kad tas ir pabeigts.

Lai mainītu uzstādījumu *Tīkls*, izvēlieties **Iespējas**→*Uzstādījumi*→*Tīkls*, atverot šādu uzstādījumu sarakstu:

- *Noklus. piekļ. punkts* — kā norādīts *Savienojuma uzstādījumi*; sk. 'Piekļuves punkti' 45. lpp. Sk. arī 2. soļa norādījumus 66. lpp.
- *Joslas platums* — izvēlieties *Automātisks*, lai panāktu vislabāko caurlaides ātrumu.
- *Maks. joslas platums* — izvēlieties maksimālo joslas platumu straumējumiem.
- *Savien. taimauts* — atveriet slīdņa skatu, lai mainītu gaidīšanas laiku straumēšanas sesijas sākotnējam servera savienojumam.
- *Servera taimauts* — atveriet slīdņa skatu, lai mainītu laiku, cik ilgi atļaut servera neatbildēšana.
- *Lielākais porta nr.* un *Mazākais porta nr.* — ievadiet portu numurus straumēšanai. Ja neesat pārliecināts par numuriem, sazinieties ar pakalpojumu sniedzēju.

Lai mainītu uzstādījumu *Starptīksserv.*, izvēlieties **Iespējas**→*Uzstādījumi*→*Starptīksserv.*, atverot šādu uzstādījumu sarakstu:

- *Lietot starptīksserv. / Servera adrese / Ports* — izvēlieties, vai ir jāizmanto starptīksserveris.



9. Ziņapmaiņa



Piezīme. Lai varētu izmantot programmas **Ziņapmaiņa** nodrošinātās funkcijas, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.



Atveriet Izvēlne → **Ziņapm.**

Programmā **Ziņapmaiņa** var izveidot, nosūtīt, saņemt, apskatīt, rediģēt un organizēt:

- teksta īsziņas;
- multiziņas;
- e-pasta ziņas un
- viedziņas – īpašas teksta īsziņas ar datiem.

Turklāt varat saņemt ziņas un datus pa Bluetooth savienojumu, saņemt WAP pakalpojumu ziņas, šūnu apraides ziņas, kā arī nosūtīt pakalpojumu komandas.

Ziņapmaiņas galvenā skata iespējas: *Izveidot ziņu, Savienoties* (parādās, ja ir definēti pastkastes uzstādījumi) vai *Atvienoties* (parādās, ja ir izveidots savienojums ar pastkasti), *SIMīsziņas*, *Šūnu apraide*, *Pakalp. komandas*, *Uzstādījumi*, *Palīdzība* un *Iziet*.

Īsziņas un multiziņas izmanto koplietojamo atmiņu. Sk. 'Koplietojamā atmiņa' 16. lpp.

Atverot programmu **Ziņapmaiņa**, ir pieejama funkcija *Jauna ziņa* un noklusēto mapju saraksts:



Iesūtne – ietver saņemtās ziņas, izņemot e-pasta un šūnu apraides ziņas. E-pasta ziņas tiek glabātas mapē *Pastkaste*. Šūnu apraides ziņas var izlasīt, izvēloties **Iespējas** → *Šūnu apraide*.



Manas mapes – ziņu sakārtošanai mapēs.



Padoms. Sakārtojiet savas ziņas, pievienojot jaunas mapes mapē *Manas mapes*.




Pastkaste – atverot šo mapi, var izveidot savienojumu ar attālo pastkasti, lai ielādētu jaunās e-pasta ziņas, vai bezaistē apskatīt iepriekš ielādētās e-pasta ziņas. Plašāku informāciju par tiešsaistes un bezaistes režīmiem sk. 83. lpp. Kad ir definēti jaunās pastkastes uzstādījumi, šai pastkastei dotais nosaukums galvenajā skatā aizstāj *Pastkaste*. Sk. 'E-pasta uzstādījumi' 89. lpp.





Melnraksti – saglabā ziņu melnrakstus, kas vēl nav nosūtīti.







Nosūtītās ziņas – saglabā pēdējās 20 nosūtītās ziņas. Lai mainītu saglabājamo ziņu skaitu, sk. 'Nosūtīto ziņu mapes uzstādījumi' 91. lpp.

 **Izsūtne** — pagaidu krātuves vieta ziņām, kas gaida nosūtīšanu.

 **Atskaites** — varat pieprasīt, lai tīkls nosūta jums nosūtīto teksta īsziņu, viedziņu un multizīņu piegādes atskaites. Lai ielēgtu piegādes atskaišu saņemšanu, izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Īsziņa**, ritiniet līdz **Saņemt atskaiti** un izvēlieties **Jā**.

 **Piezīme.** Ir gadījumi, kad nav iespējams saņemt piegādes atskaiti par multizīņu, kas nosūtīta uz e-pasta adresi.


 **Piezīme.** Lai varētu izveidot multizīņu, uzrakstīt e-pasta ziņu vai izveidot savienojumu ar attālo pastkasti, ir nepieciešami pareizi uzstādījumi. Sk. **'E-pastam nepieciešamie uzstādījumi'** 78. lpp. un **'Multizīnām nepieciešamie uzstādījumi'** 76. lpp.

 **Padoms.** Ja esat atvēris kādu no noklusējuma mapēm, piem., **Nosūtītās ziņas**, varat pavisam vienkārši pārslēgties starp mapēm: nospiežot , lai atvērtu nākamo mapi (**Izsūtne**), vai nospiežot , lai atvērtu iepriekšējo mapi (**Melnraksti**).



Ziņapmaiņa — vispārīga informācija

Ziņas statuss vienmēr ir "melnraksts", "nosūtīta" vai "saņemta". Ziņas pirms nosūtīšanas var saglabāt mapē Melnraksti. Ziņas tiek uz laiku ievietotas mapē Izsūtne, lai sagaidītu nosūtīšanu. Kad ziņa ir nosūtīta, to var atrast

mapē Nosūtītās ziņas. Saņemtās un nosūtītās ziņas ir pieejamas tikai lasīšanai, līdz izvēlaties *Atbildēt vai Pārsūtīt*, kas kopē ziņu redaktorā. Ievērojiet, ka nav iespējams pārsūtīt paša nosūtītās e-pasta ziņas.




 **Piezīme.** Ziņas vai dati, kas nosūtīti pa Bluetooth savienojumu, netiek saglabāti mapē Melnraksti vai Nosūtītās ziņas.

Saņemtas ziņas atvēršana

- Saņemot ziņu, gaidīšanas režīmā parādās  un teksts *1 jauna ziņa*. Nospiediet **Parādīt**, lai atvērtu ziņu.
- Ja esat saņēmis vairākas jaunas ziņas, nospiediet **Parādīt**, lai atvērtu iesūtņi un apskatītu ziņu virsrakstus. Lai mapē Izsūtne atvērtu ziņu, ritiniet līdz tai un nospiediet .

Adresāta pievienošana ziņai

Veidojot ziņu, ir vairākas iespējas pievienot adresātu:

- pievienot adresātus no kontaktu kataloga. Lai atvērtu kontaktu katalogu, nospiediet  vai  laukā *Kam:* vai *Kopija:* vai arī izvēlieties **Iespējas** → *Pievienot adresātu*. Ritiniet līdz kontaktam un nospiediet , lai to atzīmētu. Var vienlaicīgi atzīmēt vairākus adresātus. Nospiediet **Labi**, lai atgrieztos pie ziņas. Adresāti tiek uzrādīti laukā *Kam:* un automātiski atdalīti ar semikolu (;).
- ierakstīt adresāta tālruna numuru vai e-pasta adresi laukā *Kam:* vai

- kopēt informāciju par adresātu no citas programmas un pēc tam ielīmēt to laukā *Kam:* Sk. 'Teksta kopēšana' 73. lpp.



Piemērs: +44 123 456; 050 456 876

Lai izdzēstu adresātu pa kreisi no kursora, nospiediet .



Piezīme. Ja laukā *Kam:* ievadāt daudzus tālrunu numurus vai e-pasta adreses, jāatceras starp ierakstiem pievienot semikolu (;), lai tos atdalītu. Ievietojot adresātus no kontaktu kataloga, semikols tiek pievienots automātiski.

Sūtīšanas iespējas

Lai mainītu ziņas nosūtīšanas veidu, rediģējot ziņu, izvēlieties **Iespējas** → *Sūtīšanas iespējas*. Saglabājot ziņu, tiek saglabāti arī tās sūtīšanas uzstādījumi.

Teksta ievadišana

Tekstu var ievadīt divējādi — tradicionālajā veidā, ko lieto mobilajās ierīcēs, vai izmantojot citu metodi, ko sauc par jutīgo teksta ievadi.



Padoms. Lai ieslēgtu vai izslēgtu jutīgo teksta ievadi, rakstīšanas laikā divreiz ātri nospiediet .

Tradicionālā teksta ievade



Ievadot tekstu tradicionālajā veidā, displeja augšējā labajā stūrī tiek rādīts indikators .



- Nospiediet cipara taustiņu (–) tik reizi, cik nepieciešams, lai parādītos vajadzīgā rakstzīme. Ievērojiet, ka cipara taustiņam ir pieejams vairāk rakstzīmju, nekā redzams uz taustiņa.
- Lai ievietotu ciparu, nospiediet un turiet cipara taustiņu.
- Lai pārslēgtos starp burtu un ciparu režīmu, nospiediet un turiet .
- Ja nākamais burts atrodas uz tā paša taustiņa, kur pašreizējais, pagaidiet, līdz parādās kursora (vai nospiediet , lai pārtrauktu taimauta periodu), un pēc tam ievadiet burtu.
- Ja kļūdāties, nospiediet , lai nodzēstu rakstzīmi. Nospiediet un turiet , lai nodzēstu vairākas rakstzīmes.
- Visbiežāk lietotās pieturzīmes ir pieejamas, nospiežot . Nospiediet vairākkārt, lai iegūtu vajadzīgo pieturzīmi. Nospiežot , tiek atvērts speciālo rakstzīmju saraksts. Izmantojiet vadības taustiņu, lai pārvietotos sarakstā, un nospiediet **Paņemt**, lai izvēlētos rakstzīmi.
- Lai ievietotu atstarpī, nospiediet . Lai pārvietotu kursoru uz nākamo rindiņu, trīs reizes nospiediet .
- Lai pārslēgtos starp dažāda reģistra burtiem **Abc**, **abc** un **ABC**, nospiediet .




Ikonas: **ABC** un **abc** norāda izvēlēto burtu reģistru. **Abc** nozīmē, ka vārda pirmais burts tiek rakstīts kā lielais burts, bet visi pārējie automātiski tiek rakstīti kā mazie. **123** apzīmē ciparu ievadišanas režīmu.





Jutīgā teksta ievade

Lai aktivizētu jutīgo teksta ievadi, nospiediet  un izvēlieties *Ieslēgt vārdnīcu*. Jutīgā teksta ievade tiek aktivizēta visos spēļu bāzes teksta redaktoros. Displeja augšpusē parādās indikators .

- 1 Ievadiet vajadzīgo vārdu, nospiežot taustiņus  – . Lai ievadītu burtu, katru taustiņu spiediet vienu reizi. Pēc katras taustiņa nospiešanas vārds mainās.



 **Piezīme.** Vārda atbilstības mainās; ievadiet visu vārdu, pirms pārbaudāt rezultātu.



Piemēram, ja ir izvēlēta angļu valodas vārdnīca un vēlaties ievadīt "Nokia", nospiediet:





, lai ievadītu N, , lai ievadītu o, , lai ievadītu k, , lai ievadītu i, un , lai ievadītu a.

Kā redzams, vārda piedāvājums mainās pēc katra taustiņa nospiešanas.










- 2 Kad vārds ir uzrakstīts, pārbaudiet, vai tas ir pareizs.



- Ja vārds ir pareizs, to var apstiprināt, nospiežot  vai arī nospiežot , lai pievienotu atstarpi. Pasvītrojums pazūd, un varat sākt rakstīt jaunu vārdu.
- Ja vārds nav pareizs, pastāv šādas iespējas:


<u>Q</u>		abc
<u>Qn</u>		abc
<u>Qnl</u>		abc
<u>Qnli</u>		abc
<u>Nokia</u>		abc


- Vairākkārt nospiediet , lai pa vienam apskatītu piedāvātos vārdus, ko atradusi vārdnīca.
- Nospiediet  un izvēlieties *Vārdnīca* → *Piedāvājumi*, lai apskatītu piedāvāto vārdu sarakstu. Ritiniet līdz vārdam, kuru vēlaties izmantot, un nospiediet , lai to izvēlētos.
- Ja aiz vārda ir jautājuma zīme ?, vārdnīcā šāda vārda nav. Lai vārdu pievienotu vārdnīcai, nospiediet **Ierakstīt**, ievadiet vārdu (ne vairāk kā 32 burti) tradicionālajā veidā un nospiediet **Labi**. Vārds tiek pievienots vārdnīcai. Kad vārdnīca ir pilna, jaunais vārds aizstāj vecāko vārdnīcai pievienoto vārdu.
- Lai nodzēstu ? un pa vienam nodzēstu vārda burtus, nospiediet .


Jutīgās teksta ievades lietošanas padomi


- Lai izdzēstu rakstzīmi, nospiediet . Nospiediet un turiet , lai nodzēstu vairākas rakstzīmes.
- Lai pārslēgtos starp dažādā reģistra burtiem **Abc**, **abc** un **ABC**, nospiediet . Ievērojiet, ka, divreiz ātri nospiežot , tiek ieslēgta jutīgā teksta ievade.
- Lai burtu režīmā ievietotu ciparu, nospiediet un turiet atbilstošo cipara taustiņu. Vai arī nospiediet  un izvēlieties *Ielikt numuru*, ievadiet vajadzīgos ciparus un nospiediet **Labi**. Lai pārslēgtos starp burtu un ciparu režīmu, nospiediet un turiet .
- Visbiežāk lietotās pieturzīmes ir pieejamas, nospiežot . Nospiediet  un pēc tam vairākas reizes , lai iegūtu vajadzīgo pieturzīmi.

Nospiediet un turiet , lai atvērtu speciālo rakstzīmju sarakstu. Izmantojiet vadības taustiņu, lai pārvietotos sarakstā, un nospiediet **Paņem**, lai izvēlētos rakstzīmi. Vai nospiediet  un izvēlieties *lelīk simbolu*.



 **Padoms.** Jutīgā teksta ievade mēģina uzminēt, kāda bieži lietota pieturzīme („?!”) ir nepieciešama. Pieturzīmju secība un pieejamība ir atkarīga no vārdnīcas valodas.

- Vairākkārt nospiediet , lai pa vienam apskatītu piedāvātos vārdus, ko atradusi vārdnīca.


Varat arī nospiegt , izvēlēties *Vārdnīca* un pēc tam izvēlēties

- *Piedāvājumi* — lai apskatītu taustiņu nospiedieniem atbilstošo vārdu sarakstu. Ritiniet līdz vajadzīgajam vārdam un nospiediet .
- *lelīk vārdu* — lai pievienotu vārdu (ne vairāk kā 32 burti) vārdnīcai, izmantojot tradicionālo teksta ievadi. Kad vārdnīca ir pilna, jaunais vārds aizstāj vecāko vārdnīcai pievienoto vārdu.
- *Labot vārdu* — lai atvērtu skatu, kurā var labot vārdu; pieejams tikai tad, ja vārds ir iezīmēts (pasvītrots).

Saliktu rakstīšana













- Uzrakstiet saliktu pirmo daļu un apstipriniet to, nospiežot . Uzrakstiet saliktu beigu daļu un pabeidziet vārdu, nospiežot , lai pievienotu atstarpī.

Jutīgās teksta ievades izslēgšana


- Nospiediet  un izvēlieties *Vārdnīca* → *Izslēgta*, lai izslēgtu jutīgo teksta ievadi visos spēļu bāzes teksta redaktoros.

Teksta kopēšana

Ja vēlaties kopēt tekstu starpliktuvē, šīs ir vienkāršākās metodes:

- 1 Lai atlasītu burtus un vārdus, nospiediet un turiet . Vienlaikus nospiediet  vai . Atlasei pārvietojoties, teksts tiek iezīmēts. Lai atlasītu teksta rindīnas, nospiediet un turiet . Vienlaikus nospiediet  vai .
- 2 Lai beigtu atlasī, atlaidiet vadības taustiņu (joprojām paturot nospiešu ).
- 3 Lai kopētu tekstu starpliktuvē, joprojām turot nospiešu , nospiediet **Kopēt**. Vai arī atlaidiet  un pēc tam vienreiz nospiediet, lai atvērtu rediģēšanas komandu sarakstu, piemēram, *Kopēt* vai *Izgriezt*. Ja vēlaties izmest atlasīto tekstu no dokumenta, nospiediet .
- 4 Lai ievietotu tekstu dokumentā, nospiediet un turiet  un nospiediet **Ielīmēt**. Vai arī vienreiz nospiediet  un izvēlieties *Ielīmēt*.

Rediģēšanas iespējas

Nospiežot , parādās šādas iespējas (atkarībā no rediģēšanas režīma un konkrētās situācijas):

- *Vārdnīca* (jutīgā teksta ievade), *Burtu režīms* (tradicionālā teksta ievade), *Ciparu režīms*.
- *Izgriezt*, *Kopēt* — pieejami tikai tad, ja vispirms ir atlasīts teksts.
- *Ielīmēt* — pieejams tikai tad, ja teksts ir izgriezts vai nokopēts starpliktuvē.
- *Ielikt numuru*, *Ielikt simbolu* un
- *Rakstības valoda*: — maina ievades valodu visos spēļu bāzes teksta redaktoros. Sk. 'Ierīces uzstādījumi' 40. lpp.

Jaunu ziņu izveide un sūtīšana






Piezīme. Ja nosūtāt īsziņas, iespējams, ka spēļu bāzes displejā parādās teksts "Nosūtīta". Tas norāda, ka spēļu bāze īsziņu ir nosūtījusi uz spēļu bāzē ieprogrammēto īsziņu centra numuru, taču tas nenozīmē, ka norādītais adresāts īsziņu ir saņēmis. Plašāku informāciju par ziņapmaiņas pakalpojumiem lūdziet pakalpojumu sniedzējam.

Ziņu var sākt veidot divējādi:

- Ziņapmaiņas galvenajā logā izvēloties *Jauna ziņa* → *Izveidot: Īsziņa*, *Multizīņa* vai *E-pasts* vai

- Sākot veidot ziņu programmā, kurā ir iespēja *Sūtīt*. Šādā gadījumā ziņai tiek pievienots izvēlētais fails (piemēram, attēls vai teksts).

Teksta īsziņu rakstīšana un sūtīšana


- 1 Izvēlieties *Jauna ziņa*. Tiek atvērts ziņu iespēju saraksts.
- 2 Izvēlieties *Izveidot: Īsziņa*. Tiek atvērts redaktors ar kursoru laukā *Kam:*. Nospiediet , lai izvēlētos adresātu(s) no kontaktu kataloga, vai ievadiet adresāta tālruna numuru. Nospiediet , lai pievienotu semikolu (;) un atdalītu adresātus. Nospiediet , lai pārietu uz ziņas lauku.
- 3 Uzrakstiet ziņas tekstu.



Piezīme. Spēļu bāze nodrošina vairāku teksta īsziņu nosūtīšanu vienlaikus, tāpēc parasto vienas īsziņas 160 rakstzīmju limitu var pārsniegt. Ja teksts ir garāks nekā 160 rakstzīmes, tas tiek nosūtīts divās vai vairākās īsziņās un īsziņas nosūtīšana var izmaksāt vairāk.

Navigācijas joslā ir redzams īsziņas garuma indikators, kas veic atpakaļskaitīšanu no 160. Piemēram, 10 (2) norāda, ka vēl varat pievienot 10 rakstzīmes tekstam, kas tiks nosūtīts divās īsziņās.



- 4 Lai nosūtītu īsziņu, izvēlieties **Iespējas**→ *Sūtīt* vai nospiediet .


Teksta īsziņu redaktora iespējas: *Sūtīt, Pievienot adresātu, Ielikt, Dzēst, Ziņas detaļas, Sūtīšanas iespējas, Palīdzība un Iziet.*

Viedziņu sūtīšana

Viedziņas ir īpašas teksta īsziņas, kurās ir dati. Var nosūtīt šādas viedziņas:

- grafiskās īsziņas;
- vizītkartes ar kontakta informāciju vispārējā (vCard) formātā;
- kalendāra piezīmes (vCalendar formātā).


Plašāku informāciju sk. 'Kontakta informācijas sūtīšana' 57. lpp., 'Kalendāra ierakstu sūtīšana' 98. lpp. un 'Grāmatzīmju sūtīšana' 107. lpp.

 **Padoms.** Var saņemt arī zvana signālus, operatora logotipus un uzstādījumus no pakalpojumu sniedzējiem; sk. 80. lpp.

Jaunu grafisko īsziņu izveide un sūtīšana

Grafisko īsziņu redaktora iespējas: *Sūtīt, Pievienot adresātu, Ielikt, Ņemt zīmējumu, Dzēst, Ziņas detaļas, Palīdzība un Iziet.*


Spēļu bāze ļauj nosūtīt un saņemt grafiskās īsziņas. Grafiskās īsziņas ir teksta īsziņas, kurās ir nelieli melnbalti zīmējumi. Programmas **Izklaide**→ **Attēli** mapē *Grafiskās īsz.* ir pieejami vairāki noklusētie zīmējumi.

 **Piezīme.** Šo funkciju var lietot, ja to nodrošina tīkla operators vai pakalpojumu sniedzējs. Grafiskās īsziņas var saņemt un apskatīt tikai tālruņos, kuros ir nodrošināta grafisko īsziņu iespēja.

Lai nosūtītu grafisko īsziņu:

- 1 Pastāv divas iespējas – vai nu:
 - Atveriet **Izklaide**→ **Attēli**→ *Grafiskās īsz.* un izvēlieties zīmējumu, ko sūtīt. Izvēlieties **Iespējas**→ *Sūtīt* vai
 - Izvēlieties **Zināpmaiņa**→ *Jauna ziņa*→ *Izveidot: Īsziņa* un pēc tam izvēlieties *Ielikt*→ *Zīmējums*.
- 2 Ievadiet informāciju par adresātu un pievienojiet tekstu.
- 3 Izvēlieties **Iespējas**→ *Sūtīt* vai nospiediet



 **Piezīme.** Katra grafiskā īsziņa sastāv no vairākām teksta īsziņām. Tāpēc vienas grafiskās īsziņas nosūtīšana var izmaksāt vairāk nekā vienas teksta īsziņas nosūtīšana.



Multiziņas

Multiziņa var ietvert tekstu un videoklipus vai tekstu, attēlus un skaņas klipus, bet ne attēlus un videoklipus vienlaikus.

Multiziņu redaktora iespējas:

Sūtīt, Pievienot adresātu, Ielikt, Ziņas ātrskats, Noņemt, Objekti, Dzēst, Ziņas detaļas, Sūtīšanas iespējas, Palīdzība un Iziet.



Svarīgi! Iespējams, ka dažu attēlu, zvana melodiju un cita satura kopēšanu, modificēšanu, pārņemšanu un pārsūtīšanu aizliedz autortiesību aizsardzība.



Piezīme. Šo funkciju var lietot, ja to nodrošina tīkla operators vai pakalpojumu sniedzējs. Multiziņas var saņemt un parādīt tikai tās ierīces, kas piedāvā saderīgas multiziņu vai e-pasta funkcijas. Ierīces, kurās nav šo funkciju, iespējams, saņems datus ar saiti uz Web lapu.

Multiziņām nepieciešamie uzstādījumi

Uzstādījumus var saņemt no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja kā viedziņu. Sk. 'Viedziņu saņemšana' 80. lpp.

Informāciju par datu pakalpojumu pieejamību un abonēšanu saņemsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja.

- 1 Atveriet **Uzstādīj.** → **Savienojuma uzstādījumi** → **Piekluves punkti** un definējiet multivides ziņapmaiņas piekluves punkta uzstādījumus:

Savien. nosaukums — norādiet savienojumam aprakstošu nosaukumu.

Savienojuma režīms — izvēlieties datu savienojuma veidu: *GSM dati, Ātrdarbīgais GSM* vai *GPRS*.

Vārtejas IP adrese — ievadiet adresi.



Piemērs: Domēnu nosaukumus, piem., **www.nokia.com**, var pārvērst par IP adresēm, piem., **192.100.124.195**.

Mājas lapa — ievadiet multivides ziņapmaiņas centra adresi.

- Ja izvēlējāties *GSM dati* vai *Ātrdarbīgais GSM*, aizpildiet: *Izvanes numurs* — datu zvana tālrunā numurs.
- Ja izvēlējāties *GPRS*, aizpildiet: *Piekl. punkta nosauk.* — nosaukums, ko jums izsniedzis pakalpojumu sniedzējs.

Plašāku informāciju par dažādiem datu savienojumiem sk. arī 'Savienojuma uzstādījumi' 43. lpp.




- 2 Atveriet **Ziņapmaiņa** → **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Multiziņa**. Atveriet *Ieteicamais savien.* un izvēlieties piekluves punktu, kuru esat izveidojis izmantošanai kā ieteicamo savienojumu. Sk. arī 'Multiziņu uzstādījumi' 88. lpp.

Multiziņu izveide




Piezīme. Sūtot multiziņu nevis uz spēļu bāzi Nokia N-Gage, bet uz citu saderīgu ierīci, ieteicams izmantot mazāku attēla lielumu un skaņas klipus, kura garums nepārsniedz 15 sekundes. Noklusējuma uzstādījums ir *Attēla lielums: Liels*. Ja vēlaties pārbaudīt attēla lieluma uzstādījumu, atveriet **Ziņapmaiņa** → **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Multiziņa** vai, sastādot multiziņu, izvēlieties **Iespējas** → **Sūtīšanas iespējas**. Sūtot multiziņu uz e-pasta adresi vai citu spēļu bāzi Nokia N-Gage, ja iespējams, lietojiet lielāko attēla lielumu (no tīkla


atkarīga iespēja). Lai mainītu šo uzstādījumu, sastādot multizīņu, izvēlieties **iespējas**→ *Sūtīšanas iespējas*→ *Attēla lielums*→ *Liels*.

- 1 Izvēlieties *Jauna ziņa*→ *Izveidot: Multizīņa* un nospiediet .
- 2 Nospiediet , lai izvēlētos adresātu(s) no kontaktu kataloga, vai ierakstiet adresāta tālruna numuru vai e-pasta adresi laukā *Kam:* Pievienojiet semikolu (;), lai atdalītu adresātus. Nospiediet , lai pārietu uz nākamo lauku.
- 3 Dažādos multizīņas objektus var pievienot jebkurā secībā.

- Lai pievienotu attēlu, izvēlieties **iespējas**→ *Ielikt*→ *Attēls*.


- Lai pievienotu skaņu, izvēlieties **iespējas**→ *Ielikt*→ *Skaņas klips* vai *Jauns skaņas klips*. Kad skaņa ir pievienota, navigācijas joslā parādās ikona .

- Lai pievienotu video, izvēlieties **iespējas**→ *Ielikt*→ *Videoklips*.


- Lai rakstītu tekstu, nospiediet .


- Ja izvēlaties *Ielikt*→ *Attēls*, *Skaņas klips*, *Videoklips* vai *Veidne*, tiek atvērts objektu saraksts. Ritiniet līdz objektam, ko vēlaties pievienot, un nospiediet **Paņemt**.



 **Piezīme.** Ja izvēlaties *Attēls*, vispirms ir jānorāda, vai attēls jā saglabā spēļu bāzes atmiņā vai atmiņas kartē (ja to lietojat).

- Ja izvēlaties *Ielikt*→ *Jauns skaņas klips*, tiek atvērta programma ieraksti un var ierakstīt jaunu skaņu. Jaunā skaņa tiek automātiski saglabāta, un tās kopija tiek ievietota ziņā.


 **Piezīme.** Multizīņā var ietvert tikai vienu attēlu un vienu skaņas klipu.

- 4 Lai nosūtītu ziņu, izvēlieties **iespējas**→ *Sūtīt* vai nospiediet .

Multizīņas ātrskats

Lai apskatītu, kā izskatīsies multizīņa, izvēlieties **iespējas**→ *Ziņas ātrskats*.

Objekta izmešana no multizīņas

Lai izņemtu multivides objektu, izvēlieties **iespējas**→ *Noņemt*→ *Attēls Videoklips* vai *Skaņas klips*. Nospiediet , lai dzēstu tekstu.

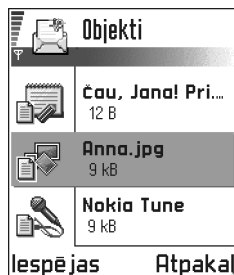
Darbs ar dažādiem multivides objektiem

Lai apskatītu visus multizīņā iekļautos dažādos multivides objektus, atveriet multizīņu un, izvēloties **iespējas**→ *Objekti*, atveriet objektu skatu.

Objektu skata iespējas: *Atvērt*, *Ielikt*, *Pirmo ielikt attēlu* | *Pirmo ielikt tekstu*, *Noņemt*, *Palīdzība* un *Iziet*.

Objektu skatā var mainīt dažādo objektu secību, dzēst objektus vai atvērt objektu atbilstošajā programmā.

Ir redzams dažādu objektu saraksts un to failu lielumi.



E-pasts

E-pastam nepieciešamie uzstādījumi

Lai varētu nosūtīt, saņemt, ielādēt, atbildēt uz e-pastu un to pārsūtīt, vispirms ir:

- pareizi jākonfigurē interneta piekļuves punkts (IAP – Internet Access Point). Sk. 'Savienojuma uzstādījumi' 43. lpp.
- pareizi jādefinē e-pasta uzstādījumi. Sk. 'E-pasta uzstādījumi' 89. lpp.

Piezīme. Izpildiet attālās pastkastes un interneta pakalpojumu sniedzēja dotās instrukcijas.

E-pasta ziņu rakstīšana un sūtīšana

E-pasta redaktora iespējas:

Sūtīt, Pievienot adresātu, Ielikt, Pielikumi, Dzēst, Ziņas detaļas, Sūtīšanas iespējas, Palīdzība un Iziet.

- 1 Izvēlieties *Jauna ziņa* → *Izveidot: E-pasts*. Tiek atvērts redaktors.
- 2 Nospiediet , lai izvēlētos adresātu(s) no kontaktu kataloga, vai ierakstiet adresāta e-pasta adresi laukā *Kam:*. Pievienojiet semikolu (;), lai atdalītu adresātus. Ja kādam vēlaties nosūtīt e-pasta ziņas kopiju, ievadiet adresi laukā *Kopija:*. Nospiediet , lai pārietu uz nākamo lauku.
- 3 Uzrakstiet ziņas tekstu. Lai e-pasta ziņai pievienotu pielikumu, izvēlieties **Iespējas** → *Ielikt* → *Attēls, Skatņass klips, Videoklips* vai *Piezīme*. Navigācijas joslā parādās , kas norāda, ka e-pasta ziņai ir pielikums. *Veidne* e-pasta ziņai pievieno iepriekš sastādītu tekstu. E-pasta ziņai var pievienot arī pielikumu, atvērtā e-pasta ziņā izvēloties **Iespējas** → *Pielikumi*. Tiek atvērts pielikumu skats, kurā var pievienot, apskatīt un noņemt pielikumus.

Piezīme. Ja izvēlaties *Attēls*, vispirms ir jānorāda, vai attēls jā saglabā spēļu bāzes atmiņā vai atmiņas kartē.
- 4 Lai noņemtu pielikumu, ritiniet līdz pielikumam un izvēlieties **Iespējas** → *Noņemt*.
- 5 Lai nosūtītu e-pastu, izvēlieties **Iespējas** → *Sūtīt* vai nospiediet .

Piezīme. E-pasta ziņas pirms nosūtīšanas automātiski tiek ievietotas mapē *Izsūtne*. Ja rodas problēmas, kamēr spēļu bāze sūta e-pastu, e-pasta ziņa paliek mapē *Izsūtne* ar statusu *Neizdevās*.



Padoms. Lai kā pielikumus nosūtītu citus failus, nevis skaņas un piezīmes, atveriet atbilstošo programmu un izvēlieties iespēju *Sūtīt*→ *Pa e-pastu*, ja tā ir pieejama.

Iesūtne — ziņu saņemšana



Ziņas un datus var saņemt, izmantojot īsziņu vai multiziņu pakalpojumu, kā arī Bluetooth savienojumu ar saderīgām ierīcēm. Ja iesūtnē ir nelasītas ziņas, ikona tiek nomainīta ar

Iesūtnes iespējas: *Atvērt, Izveidot ziņu, Dzēst, Ziņas detaļas, Pārvietot uz mapi, Atzīmēt/noņemt atz., Palīdzība un Iziet.*

Saņemto īsziņu mapē ziņas ikona norāda ziņas veidu. Šeit redzamas dažas ikonas, kuras var parādīties:



— nelasīta teksta īsziņa un — nelasīta viedziņa;



— nelasīta multiziņa;



— nelasīta WAP pakalpojumu ziņa;



— pa Bluetooth savienojumu saņemti dati;



— nezināms ziņas veids.

Ziņu apskate iesūtnē

- Lai atvērtu ziņu, ritiniet līdz tai un nospiediet . Izmantojiet vadības taustiņu, lai ziņā pārvietotos uz augšu vai uz leju. Nospiediet vai lai mapē pārvietotos uz iepriekšējo vai nākamo ziņu.


Iespējas dažādās ziņu apskates programmās


Pieejamās iespējas ir atkarīgas no ziņas veida, ko atverat apskatei:



- Saglabāt* — saglabā zīmējumu mapē *Izklaide*→ *Attēli*.
- Atbildēt* — sūtītāja adresi iekopē laukā *Kam*: Izvēlieties *Atbildēt*→ *Visiem* — lai jaunajā ziņā iekopētu sūtītāja adresi un visu laukā *Kopija* iekļauto adresātu adreses.
- Pārsūtīt* — iekopē ziņas saturu redaktorā.
- Zvanīt* — piezvaniet, nospiežot .
- Dzēst* — izdzēš ziņu.
- Skatīt attēlu* — ļauj apskatīt un saglabāt attēlu.
- Atskaņot skaņas kl.* — ļauj noklausīties ziņā ietvertu skaņu.
- Objekti* — parāda visu multiziņā iekļauto multivides objektu sarakstu.
- Pielikumi* — parāda to failu sarakstu, kas nosūtīti kā e-pasta pielikumi.
- Ziņas detaļas* — parāda detalizētu informāciju par ziņu.
- Pārvietot uz mapi / Kopēt mapē* — ļauj pārvietot vai kopēt ziņu(as) uz mapi Manas mapes, iesūtne vai citām paša izveidotām mapēm. Sk. "Objektu pārvietošana uz mapi" 13. lpp.
- Pievien. kontaktiem* — ļauj kopēt ziņas sūtītāja tālruna numuru vai e-pasta adresi uz kontaktu katalogu. Izvēlieties, vai jāizveido jauna kontakta kartīte vai arī informācija jāpievieno esošai kartītei.
- Atrast* — meklē ziņā tālrunu numurus, e-pasta adreses un interneta adreses. Kad meklēšana ir pabeigta, varat

piezvanīt vai nosūtīt ziņu uz atrasto numuru vai e-pasta adresi, kā arī saglabāt datus kontaktu katalogā vai kā pārlūka grāmatzīmi.

Multiziņu apskate iesūtnē

Multiziņas var atpazīt pēc ikonas  :


- Lai atvērtu multiziņu, ritiniet līdz tai un nospiediet . Var vienlaikus apskatīt attēlu, izlasīt ziņu un noklausīties skaņu.



Ja tiek atskaņota skaņa, nospiediet  vai , lai palielinātu vai samazinātu skaļumu. Ja vēlaties izslēgt skaņu, nospiediet **Beigt**.

Multiziņu objekti

Objektu skata iespējas: *Atvērt, Saglabāt, Sūtīt, Palīdzība un Iziet*




- Lai apskatītu, kāda veida objekti ir iekļauti multiziņā, atveriet ziņu un izvēlieties **Iespējas** → *Objekti*. Objektu skatā var apskatīt multiziņā iekļautos failus. Varat izvēlēties saglabāt failu spēļu bāzē vai to nosūtīt, piemēram, pa Bluetooth, uz citu ierīci.

 **Piemērs:** Varat atvērt vCard failu un saglabāt tajā esošo informāciju kontaktu katalogā.

- Lai atvērtu failu, ritiniet līdz tam un nospiediet .
-  **Svarīgi!** Multiziņu objekti var saturēt vīrusus vai citādi kaitēt jūsu spēļu ierīcei vai personālajam datoram. Neatveriet pielikumu, ja neesat pārliecināts



par sūtītāja uzticamību. Plašāku informāciju sk. 'Sertif. pārvaldība' 50. lpp.

Skaņas multiziņā


Skaņas objektus multiziņā norāda indikators  navigācijas joslā. Skaņas pēc noklusējuma tiek atskaņotas skaļrunī. Lai pārtrauktu skaņu, nospiediet **Beigt** tās atskaņošanas laikā. Skaļumu var regulēt, nospiežot  vai .

- Lai skaņu noklausītos vēlreiz pēc tam, kad ir parādīti visi objekti un skaņas atskaņošana ir beigusies, izvēlieties **Iespējas** → *Atskaņot skaņas kl.*

Viedziņu saņemšana

Spēļu bāze var saņemt dažādu veidu viedziņas – teksta īsziņas, kas ietver datus (tiek sauktas arī par ētera (OTA – OverTheAir) ziņām). Lai atvērtu saņemto viedziņu, atveriet iesūtni, ritiniet līdz viedziņai  un nospiediet .

- Grafiskā īsziņa* – lai saglabātu zīmējumu mapē *Grafiskās īsz. zem Izklaide* → **Attēli** un to varētu vēlāk izmantot, izvēlieties **Iespējas** → *Saglabāt*.
- Vizītkarte* – lai saglabātu kontaktinformāciju, izvēlieties **Iespējas** → *Saglabāt vizītkarti*.

 **Piezīme.** Ja vizītkartēm ir pievienoti sertifikāti vai skaņas faili, tie netiek saglabāti.

- Zvana signāls* – lai saglabātu zvana signālu mapē *Komponists*, izvēlieties **Iespējas** → *Saglabāt*.

- *Operatora logo* — lai saglabātu logotipu, izvēlieties **Iespējas**→ *Saglabāt*. Operatora logo tagad parādās gaidīšanas režīmā tīkla operatora identifikatora vietā.
- *Kalendāra ieraksts* — lai saglabātu ielūgumu kalendārā, izvēlieties **Iespējas**→ *Saglabāt kalendārā*.
- *WAP ziņa* — lai saglabātu grāmatzīmi, izvēlieties **Iespējas**→ *Sagl. pie grāmatz.* Grāmatzīme tiek pievienota pārlūka pakalpojumu grāmatzīmju sarakstam.

Ja ziņa ietver gan pārlūka piekļuves punkta uzstādījumus, gan grāmatzīmes, lai saglabātu datus, izvēlieties **Iespējas**→ *Saglabāt visu*. Vai arī izvēlieties **Iespējas**→ *Skatīt detaļas*, lai atsevišķi apskatītu grāmatzīmi un piekļuves punkta informāciju. Ja nevēlaties saglabāt visus datus, izvēlieties uzstādījumu vai grāmatzīmi, atveriet detaļas un izvēlieties **Iespējas**→ *Sagl. uzstādījumos* vai *Sagl. pie grāmatz.* atkarībā no tā, ko skatāt.



Padoms. Lai mainītu WAP vai multivides ziņapmaiņas noklusēto piekļuves punktu, atveriet **Pakalpoj.**→ **Iespējas**→ *Uzstādījumi*→ *Noklus. piekļ. punkts* vai **Ziņapmaiņa**→ **Iespējas**→ *Uzstādījumi*→ *Multizīņa*→ *Ieteicamais savien.*

- *E-pasta brīdinājums* — norāda, cik jaunu e-pasta ziņu ir jūsu attāļajā pastkastē. Paplašinātajā brīdinājumā var būt iekļauta detalizētāka informācija, piemēram, tēma, sūtītājs, pielikumi utt.
- Turklāt varat saņemt arī teksta īsziņu pakalpojuma numuru, balss pastkastes numuru, profila uzstādījumus attāļajai sinhronizācijai, piekļuves punkta uzstādījumus

pārlūkam, multivides ziņapmaiņai vai e-pastam, piekļuves punkta pieteikšanās skripta uzstādījumus vai e-pasta uzstādījumus.

Lai saglabātu uzstādījumus, izvēlieties **Iespējas**→ *Sagl. SMS uzstād.*, *Sagl. balss pastā*, *Sagl. uzstādījumos*, *Sagl. uzstādījumos* vai *Sagl. e-pasta uzst.*



Padoms. Ja saņemat vCard failu, kuram pievienots attēls, arī tas tiek saglabāts kontaktu katalogā.

Pakalpojumu ziņas

Pakalpojumu ziņas var pasūtīt no pakalpojumu sniedzējiem. Pakalpojumu ziņas ietver informāciju par, piemēram, jaunākajām ziņām, un tajās var būt iekļauta teksta ziņa vai pārlūka pakalpojuma adreses. Plašāku informāciju par pieejamību un abonēšanu iegūsit no pakalpojumu sniedzēja.

Pakalpojumu sniedzēji var papildināt esošo pakalpojumu ziņu iekreiz, kad tiek saņemta jauna pakalpojumu ziņa. Ziņas var papildināt arī tad, ja tās esat pārvietojis uz citu mapi, nevis iesūtņi. Kad beidzas pakalpojumu ziņu derīgums, tās tiek automātiski izdzēstas.

Iespējas, apskatot pakalpojuma ziņu: *Ielādēt ziņu*, *Pārvietot uz mapi*, *Ziņas detaļas*, *Palīdzība* un *Iziet*.

Pakalpojumu ziņu apskate iesūtņē

- 1 Mapē iesūtne ritiniet līdz pakalpojumu ziņai (📍) un nospiediet 📍.

- 2 Lai ielādētu vai apskatītu pakalpojumu, nospiediet **ielādēt ziņu**. Tiek parādīts teksts *Ielādē ziņu*. Ja nepieciešams, spēļu bāze sāk veidot datu savienojumu.
- 3 Nospiediet **Atpakaļ**, lai atgrieztos iesūtnē.

Pakalpojumu ziņu apskate pārļūkā

Pārļūkošanas laikā izvēlieties **Iespējas** → *Lasīt pakalp. ziņas*, lai ielādētu un apskatītu jaunās pakalpojumu ziņas.

Manas mapes



Iespējas mapē Manas mapes:

Atvērt, Izveidot ziņu, Dzēst, Ziņas detaļas, Pārvietot uz mapi, Jauna mape, Pārdēvēt mapi, Palīdzība un Iziet.

Mapē Manas mapes var sakārtot ziņas mapēs, izveidot jaunas mapes un pārdēvēt un izdzēst mapes. Izvēlieties **Iespējas** → *Pārvietot uz mapi, Jauna mape vai Pārdēvēt mapi*. Plašāku informāciju sk. "Objektu pārvietošana uz mapi" 13. lpp.

Izveidot mapi

- Varat izmantot teksta veidnes, lai izvairītos no bieži sūtāmu ziņu pārrakstīšanas. Lai izveidotu jaunu veidni, izvēlieties **Iespējas** → *Jauna veidne*.

Pastkaste



Atverot šo mapi, varat izveidot savienojumu ar attālo pastkasti:


- lai ielādētu jaunus e-pasta sūtījumus vai ziņas vai
- bezaistē apskatītu iepriekš ielādētos e-pasta sūtījumus vai virsrakstus.

Ja ziņapmaiņas galvenajā logā izvēlaties *Jauna ziņa* → *Izveidot: E-pasts vai Pastkaste*, bet neesat uzstādījis e-pasta kontu, jums tiek piedāvāts to izdarīt. Sk. 'E-pastam nepieciešamie uzstādījumi' 78. lpp.

Izveidojot jaunu pastkasti, tai dotais nosaukums ziņapmaiņas galvenajā logā automātiski aizstāj nosaukumu *Pastkaste*. Jums var būt vairākas pastkastes (ne vairāk kā 6).

Pastkastes atvēršana

Atverot pastkasti, varat izvēlēties, vai vēlaties apskatīt iepriekš ielādētās e-pasta ziņas un e-pasta virsrakstus bezaistē, vai arī izveidot savienojumu ar e-pasta serveri.

- Kad atrodat pastkasti un nospiežat , spēļu bāze parāda jautājumu *Vai veidot savienojumu ar pastkasti?*. Izvēlieties *Jā*, lai izveidotu savienojumu ar pastkasti, vai *Nē*, lai bezaistē apskatītu iepriekš ielādētās ziņas.
- Varat sākt savienojumu arī, izvēloties **Iespējas** → *Savienoties*.

E-pasta ziņu apskate tiešsaistē

Skatot ziņas tiešsaistē, jums ir pastāvīgs savienojums ar attālo pastkasti, kas izmanto datu zvanu vai pakešdatu savienojumu. Sk. arī '[Datu savienojuma indikatori](#)' 10. lpp., '[GSM datu zvani](#)' 43. lpp. un '[Pakešdati \(vispārējais pakešu radiopakalpojums, GPRS\)](#)' 44. lpp.



Iespējas, skatot e-pasta ziņu virsrakstus: *Atvērt, Izveidot ziņu, Savienoties / Atvienoties, Ielādēt e-pastu, Dzēst, Ziņas detaļas, Kopēt mapē, Atzīmēt / noņemt atz., Palīdzība un Iziet.*



Piezīme. Ja izmantojat POP3 protokolu, e-pasta ziņas tiešsaistes režīmā netiek automātiski atjauninātas. Lai apskatītu jaunākās e-pasta ziņas, ir jāatvienojas un pēc tam jāizveido jauns savienojums ar pastkasti.

E-pasta ziņu apskate bezsaistē

Apskatot e-pasta ziņas bezsaistē, spēļu bāze nav savienota ar attālo pastkasti.

Lai bezsaistē apskatītu e-pasta ziņas, vispirms tās ir jāielādē no pastkastes; sk. nākamo sadaļu. Kad e-pasta

ziņas ir ielādētas spēļu bāzē, lai pārtrauktu datu savienojumu, izvēlieties **Iespējas** → *Atvienoties*.

Varat turpināt lasīt ielādētos e-pasta ziņu virsrakstus un/ vai ielādētās e-pasta ziņas bezsaistē. Varat uzrakstīt jaunas e-pasta ziņas, atbildēt uz ielādētajām e-pasta ziņām un pārsūtīt e-pasta ziņas. Varat norādīt, lai e-pasta ziņas tiktu nosūtītas nākamreiz, kad izveidosit savienojumu ar pastkasti. Nākamreiz atverot *Pastkaste*, lai apskatītu un lasītu e-pasta ziņas bezsaistē, atbildiet **Nē** uz jautājumu *Vai veidot savienojumu ar pastkasti?*

E-pasta ziņu ielāde no pastkastes

- Esot bezsaistē, izvēlieties **Iespējas** → *Savienoties*, lai izveidotu savienojumu ar attālo pastkasti.

Attālās pastkastes skats ir līdzīgs programmas Ziņapmaiņa mapei Iesūtne. Sarakstā var pārvietoties uz augšu un uz leju, nospiežot vai . Lai norādītu e-pasta statusu, tiek lietotas šādas ikonas:



— jauna e-pasta ziņa (tiešsaistes vai bezsaistes režīms). Saturs nav ielādēts no pastkastes spēļu bāzē (ikonā redzamā bultiņa ir vērsta uz leju).



— jauna e-pasta ziņa, kuras saturs ir ielādēts no pastkastes (bultiņa ir vērsta uz iekšu);



— lasīta e-pasta ziņa.




— lasīti e-pasta virsraksti, ziņas saturs izdzēsts no spēļu bāzes.

- 1 Kad ir izveidots savienojums ar attālo pastkasti, izvēlieties **Iespējas** → *Ielādēt e-pastu* →
 - *Jauno* — lai spēļu bāzē ielādētu visas jaunās e-pasta ziņas.
 - *Izvēlēto* — lai ielādētu tikai iezīmētās e-pasta ziņas. Izmantojiet komandas *Atzīmēt/noņemt atz* → *Atzīmēt/Noņemt atzīmi*, lai atlasītu ziņas pa vienai. Informāciju par vairāku objektu vienlaicīgu atlasīšanu sk. 13. lpp.
 - *Visu* — lai no pastkastes ielādētu visas ziņas. Lai atceltu ielādi, nospiediet **Atcelt**.
- 2 Kad e-pasta ziņas ir ielādētas, tās var turpināt apskatīt bezsaistē. Izvēlieties **Iespējas** → *Atvienoties*, lai aizvērtu savienojumu un e-pasta ziņas apskatītu bezsaistē.

E-pasta ziņu kopēšana uz citu mapi

Lai kopētu e-pasta ziņu no attālās pastkastes uz mapi zem Manas mapes, izvēlieties **Iespējas** → *Kopēt*. Izvēlieties mapi no saraksta un nospiediet **Labi**.

E-pasta ziņu atvēršana

- Iespējas, skatot e-pasta ziņu:
Atbildēt, Pārsūtīt, Dzēst, Pielikumi, Ziņas detaļas, Pārvietot uz mapi, Pievien. kontaktiem, Atrast, Palīdzība un *Iziet*.
- Apskatot e-pasta ziņas tiešsaistē vai bezsaistē, ritiniet līdz ziņai, ko vēlaties apskatīt, un nospiediet , lai to atvērtu. Ja e-pasta ziņa vēl nav ielādēta (bultiņa ikonā

ir vērsta uz āru) un jūs bezsaistes režīmā izvēlaties *Atvērt*, tiek jautāts, vai šī ziņa ir jāielādē no pastkastes.



Piezīme. Ievērojiet, ka pēc e-pasta ziņas ielādes datu savienojums paliek atvērts. Izvēlieties **Iespējas** → *Atvienoties*, lai pārtrauktu datu savienojumu.


Atvienošanās no pastkastes

Esot tiešsaistē, izvēlieties **Iespējas** → *Atvienoties*, lai pārtrauktu datu zvanu vai GPRS savienojumu ar attālo pastkasti. Sk. arī 'Datu savienojuma indikatori' 10. lpp.

E-pasta pielikumu apskate

Pielikumu skata iespējas:

Atvērt, Ielādēt, Saglabāt, Sūtīt, Dzēst, Palīdzība un *Iziet*.

- Atveriet ziņu, kurai ir pielikuma indikators , un izvēlieties **Iespējas** → *Pielikumi*, lai atvērtu pielikumu skatu. Pielikumu skatā var ielādēt, atvērt un saglabāt pielikumus. Pielikumus var arī nosūtīt, izmantojot Bluetooth savienojumu.
- ➡ **Svarīgi!** E-pasta pielikumi var saturēt vīrusus vai citādi kaitēt jūsu spēļu bāzei vai personālajam datoram. Neatveriet pielikumu, ja neesat pārliecināts par sūtītāja uzticamību. Plašāku informāciju sk. 'Sertif. pārvaldība' 50. lpp.



Padoms. Lai taupītu atmiņu, varat noņemt e-pasta ziņām pielikumus, paturot tos e-pasta serverī. Pielikumu skatā izvēlieties **Iespējas** → *Dzēst*.


Pielikumu ielāde spēļu bāzē

- Ja pielikumam ir pelēkots indikators, tas vēl nav ielādēts spēļu bāzē. Lai ielādētu pielikumu, ritiniet līdz tam un izvēlieties **Iespējas** → *Ielādēt*.



Piezīme. Ja jūsu pastkaste izmanto IMAP4 protokolu, varat izvēlēties, vai jāielādē tikai e-pasta ziņu virsraksti, tikai ziņas vai ziņas ar pielikumiem. Izmantojot POP3 protokolu, var ielādēt tikai e-pasta ziņu virsrakstus vai ziņas un pielikumus. Plašāku informāciju sk. 89. lpp.

Pielikuma atvēršana

- Pielikumu skatā ritiniet līdz pielikumam un nospiediet , lai to atvērtu.

- Esot tiešsaistē, pielikums tiek ielādēts tieši no servera un atvērts atbilstošajā programmā.
- Esot bezsaistē, spēļu bāze parāda jautājumu, vai vēlaties ielādēt pielikumu spēļu bāzē. Ja atbildat *Jā*, tiek izveidots savienojums ar attālo pastkasti.

- Nospiediet **Atpakaļ**, lai atgrieztos e-pasta apskates programmā.



Padoms. Nodrošinātie attēlu formāti norādīti 62. lpp. Lai apskatītu citus spēļu bāzes Nokia N-Gage atbalstīto failu formātus, lasiet informāciju par spēļu bāzi lapā www.n-gage.com.

Pielikumu atsevišķa saglabāšana

Lai saglabātu pielikumu, pielikumu skatā izvēlieties **Iespējas** → *Saglabāt*. Pielikums tiek saglabāts atbilstošajā programmā. Piemēram, skaņas var saglabāt mapē Ieraksti, bet teksta failus (.TXT) — mapē Piezīmes.



Piezīme. Pielikumus, tāpat kā attēlus, var saglabāt atmiņas kartē (ja tādu lietojat).

E-pasta ziņu dzēšana

- Lai izdzēstu e-pasta ziņu no spēļu bāzes, atstājot to attālajā pastkastē, izvēlieties **Iespējas** → *Dzēst* → *Tikai no ierīces*.



Piezīme. Spēļu bāze parāda e-pasta virsrakstus, kas atrodas attālajā pastkastē. Līdz ar to, lai gan tiek izdzēsts ziņas saturs, e-pasta virsraksts paliek spēļu bāzē. Ja vēlaties izdzēst arī virsrakstu, vispirms e-pasta ziņa ir jāizdzēš no attālās pastkastes un pēc tam vēlreiz jāizveido spēļu bāzes savienojums ar attālo pastkasti, lai atjauninātu statusu.

- Lai izdzēstu e-pasta ziņu gan no spēļu bāzes, gan attālās pastkastes, izvēlieties **Iespējas** → *Dzēst* → *No ierīces un serv.*



Piezīme. Esot bezsaistē, e-pasta ziņa vispirms tiek izdzēsta no spēļu bāzes. Nākamajā savienojumā ar attālo pastkasti ziņa tiek automātiski izdzēsta no attālās pastkastes. Ja lietojat POP3 protokolu, izdzēšanai atzīmētās ziņas tiek izdzēstas tikai pēc tam, kad esat pārtraucis savienojumu ar attālo pastkasti.

E-pasta ziņu atjaunošana bezsaistē

Lai atceltu e-pasta ziņas dzēšanu no spēļu bāzes un servera, ritiniet līdz ziņai, kas atzīmēta dzēšanai nākamā

savienojuma laikā (☎), un izvēlieties **Iespējas** → *Atcelt dzēšanu*.

Izsūtne

Izsūtne ir pagaidu krātuve ziņām, kuras gaida nosūtīšanu.



Piemērs: Ziņas tiek ievietotas mapē Izsūtne, ja, piemēram, spēļu bāze neatrodas tīkla darbības zonā. Varat arī iepilnnot, lai e-pasta ziņas tiktu nosūtītas nākamreiz, kad izveidosit savienojumu ar attālo pastkastī.



Ziņu statuss mapē Izsūtne

- *Sūta* — tiek veidots savienojums un notiek ziņas sūtīšana.
- *Gaida / Rindā* — piemēram, ja mapē Izsūtne ir divas vienāda veida ziņas, viena no tām gaida, kamēr tiek nosūtīta pirmā.
- *Sūtīt vēlreiz plkst.* (laiks) — sūtīšana neizdevās. Spēļu bāze mēģinās nosūtīt ziņu vēlreiz pēc taimauta perioda. Nospiediet *Sūtīt*, ja vēlaties nekavējoties atsākt sūtīšanu.
- *Atlikta* — varat uzstādīt, lai dokumenti tiktu "aizturēti" mapē Izsūtne. Ritiniet līdz ziņai, kas tiek nosūtīta, un izvēlieties **Iespējas** → *Atlikt sūtīšanu*.
- *Neizdevās* — ir sasniegts maksimālais nosūtīšanas mēģinājumu skaits. Nosūtīšana neizdevās. Ja mēģinājat nosūtīt teksta īsziņu, atveriet to un pārbaudiet, vai sūtīšanas uzstādījumi ir pareizi.

SIM kartē esošo ziņu apskate

Lai varētu apskatīt SIM ziņas, tās ir jāpārkopē uz mapi spēļu bāzē.

- 1 Ziņapmaiņas galvenajā skatā izvēlieties **Iespējas** → *SIM īsziņas*.
- 2 Izvēlieties **Iespējas** → *Atzīmēt/noņemt atz.* → *Atzīmēt vai Atzīmēt visu*, lai atzīmētu ziņas.
- 3 Izvēlieties **Iespējas** → *Kopēt*. Tiek atvērts mapju saraksts.
- 4 Izvēlieties mapi un nospiediet **Labi**. Atveriet mapi, lai apskatītu ziņas.

Šūnu apraide (tīkla pakalpojums)



➡ Ziņapmaiņas galvenajā logā izvēlieties **Iespējas** → *Šūnu apraide*.

Šūnu apraides iespējas: *Atvērt, Abonēt / Atsaukt, Atzīmēt / Noņemt atzīmi, Tēma, Uzstādījumi, Palīdzība un Iziet*.

No pakalpojumu sniedzēja var saņemt ziņas par dažādām tēmām, piemēram, laika prognozi vai satiksmes ziņas.

Pieejamo tēmu un to numuru sarakstu var iegūt no pakalpojumu sniedzēja. Galvenajā skatā ir redzams:

- tēmas statuss: — jaunām, abonētām ziņām un — jaunām ziņām, kuru abonēšana ir atsaukta;

- tēmas numurs, tēmas nosaukums un norāde, vai tēma ir atzīmēta ar karodziņu (☐) sekošanai. Jums paziņo, ja ir saņemta ar karodziņu atzīmēta tēma.



➔ **Piezīme.** Pakešdatu (GPRS) savienojums var neļaut uztvert šūnu apraidi. Lūdziet pareizos GPRS uzstādījumus tīkla operatoram. Plašāku informāciju par GPRS uzstādījumiem skatiet 'Pakešdati (vispārējais pakešu radiopakalpojums, GPRS)' 44. lpp.

Pakalpojumu komandu redaktors



➔ Ziņapmaiņas galvenajā logā izvēlieties **Iespējas**→ *Pakalp. komandas*.

Pakalpojumu sniedzējam var nosūtīt pakalpojumu pieprasījumus, piemēram, tīkla pakalpojumu aktivizēšanas komandas (ko sauc arī par USSD komandām).

Plašāku informāciju iegūsit no pakalpojumu sniedzēja. Lai nosūtītu pieprasījumu:

- gaidīšanas režīmā vai notiekošas sarunas laikā ievadiet komandas numuru(s) un nospiediet **Sūtīt** vai
- ja ir jāievada ne tikai cipari, bet arī burti, izvēlieties **Ziņapmaiņa**→ **Iespējas**→ *Pakalp. komandas*.

Ziņapmaiņas uzstādījumi

Ziņapmaiņas uzstādījumi ir sadalīti grupās atbilstoši dažādiem ziņu veidiem. Ritiniet līdz uzstādījumiem, kurus vēlaties mainīt, un nospiediet .

Pakalpojumu ziņu uzstādījumi

Iespējas, rediģējot īsziņu centra uzstādījumus: *Jauns īsziņu centrs, Labot, Dzēst, Palīdzība un Iziet*.

Atveriet **Ziņapmaiņa** un izvēlieties **Iespējas**→ *Uzstādījumi*→ *Īsziņa*, lai atvērtu šādu uzstādījumu sarakstu:

- Īsziņu centri* — parāda visu definēto īsziņu pakalpojumu centru sarakstu. Sk. 'Jauna īsziņu centra pievienošana' 88. lpp.
- Lietotais īsz. centrs* — definē, kurš īsziņu centrs tiek izmantots īsziņu un viedziņu, piemēram, grafisko īsziņu, piegādei.
- Saņemt atskaiti* (piegādes atskaite) — ja šis tīkla pakalpojums ir uzstādīts uz *Jā*, žurnālā tiek uzrādīts nosūtītās ziņas statuss (*Gaida, Kļūme, Piegādāta*). Ja uzstādījums ir *Nē*, žurnālā tiek uzrādīts tikai statuss *Nosūtīta*. Sk. 21. lpp.
- Ziņas derīgums* — ja ziņas adresāts nav sasniedzams norādītā derīguma perioda laikā, ziņa tiek izmesta no īsziņu pakalpojumu centra. Šī funkcija jānodrošina tīklam. *Maksimālais laiks* ir maksimālais tīkla pieļautais laiks.





- *Īsziņa nosūtīta kā* – iespējas ir *Teksts, Fakss, Peidžerziņa* un *E-pasts*. Plašāku informāciju iegūsit no tīkla operatora.



Piezīme. Mainiet šo iespēju tikai tad, ja esat pārliecināts, ka jūsu pakalpojumu centrs var pārvērst īsziņas šajos formātos.

- *Ieteicamais savien.* – īsziņas var nosūtīt parastajā GSM tīklā vai izmantojot GPRS, ja tīkls nodrošina šādu iespēju. Sk. 'Pakešdati (vispārējais pakešu radiopakalpojums, GPRS)' 44. lpp.
- *Atb. pa to pašu cen.* (tīkla pakalpojums) – uzstādot šo iespēju uz *Jā*, gadījumā, ja adresāts atbild uz jūsu ziņu, atbildes ziņa tiek nosūtīta, izmantojot to pašu īsziņu pakalpojumu centra numuru.

Jauna īsziņu centra pievienošana

- 1 Atveriet *Īsziņu centri* un izvēlieties **Iespējas** → *Jauns īsziņu centrs*.
- 2 Nospiediet , ievadiet pakalpojumu centra nosaukumu un nospiediet **Labi**.
- 3 Nospiediet  un pēc tam  un ievadiet īsziņu pakalpojumu centra numuru (**Jābūt definētam**). Nospiediet **Labi**. Lai nosūtītu teksta un grafiskās īsziņas, nepieciešams īsziņu centra numurs. Šo numuru izsniedz pakalpojumu sniedzējs.
- Lai izmantotu jaunus uzstādījumus, atgriezieties uzstādījumu skatā. Ritiniet līdz *Lietotais īsz. centrs*, nospiediet  un izvēlieties jauno pakalpojumu centru.

Multiziņu uzstādījumi

Atveriet **Ziņapmaiņa** un izvēlieties **Iespējas** →

Uzstādījumi → *Multiziņa*, lai atvērtu šādu uzstādījumu sarakstu:

- *Ieteicamais savien. (Jābūt definētam)* – izvēlieties, kurš piekļuves punkts multiziņu centram jālieto kā ieteicamais savienojums. Sk. 'Multiziņām nepieciešamie uzstādījumi' 76. lpp.



Piezīme. Ja multiziņu uzstādījumus saņemat viedziņā un tos saglabājat, saņemtie uzstādījumi automātiski tiek izmantoti ieteicamajam savienojumam. Sk. 'Viedziņu saņemšana' 80. lpp.

- *Sekundārais savien.* – izvēlieties, kurš piekļuves punkts multiziņu centram jālieto kā sekundārais savienojums.



Piezīme. Gan *Ieteicamais savien.*, gan *Sekundārais savien.* gadījumā jānorāda viens un tas pats *Mājas lapa* uzstādījums, kas apzīmē vienu un to pašu multivides pakalpojumu centru. Atšķiras tikai datu savienojums.



Piemērs: Ja ieteicamais savienojums izmanto pakešdatu savienojumu, sekundārajam savienojumam var izmantot ātrgaitas datus vai datu zvanu. Šādi multiziņas var nosūtīt un saņemt arī tad, ja neatrodaties tīklā, kas nodrošina pakešdatu izmantošanu. Plašāku informāciju iegūsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja. Sk. arī 'Vispārīga informācija par datu savienojumiem un piekļuves punktiem' 43. lpp.

- *Multizīņu saņemšana* — izvēlieties:
Tikai mājas tīklā — ja multizīņas vēlaties saņemt, tikai esot mājas tīklā. Atrodoties ārpus mājas tīkla, multizīņu saņemšana tiek izslēgta.
Vienmēr ieslēgta — ja multizīņas vēlaties saņemt vienmēr.
Izslēgta — ja vispār nevēlaties saņemt multizīņas un reklāmas.

Svarīgi!

- Atrodoties ārpus mājas tīkla, multizīņu nosūtīšana un saņemšana var izmaksāt dārgāk.
- Ja izvēlēts uzstādījums *Tikai mājas tīklā* vai *Vienmēr ieslēgta*, spēļu bāze var aktivizēt datu zvanu vai GPRS savienojumu, jums nezinot.
- *Saņemt ziņu* — izvēlieties:
Ielādēt tūlīt — lai spēļu bāze nekavējoties ielādētu multizīņas. Ja pienāk ziņas ar statusu Atlikta, tiek ielādētas arī tās.
Atlikt ielādi — lai multivides zināpmaiņas centrs saglabātu ziņu un to varētu ielādēt vēlāk. Lai vēlāk ielādētu ziņu, uzstādiet *Saņemt ziņu* uz *Ielādēt tūlīt*.
Noraidīt ziņu — lai liegtu multizīņu saņemšanu. Multivides zināpmaiņas centrs izdzēsīs ziņas.
- *Atļaut anon. ziņas* — izvēlieties *Nē*, lai atteiktu no anonīma sūtītāja pienākošas ziņas.
- *Saņemt reklāmas* — definējiet, vai vēlaties saņemt multizīņu reklāmas.

- *Atskaite* — uzstādiet uz *Jā*, lai žurnālā tiktu uzrādīts nosūtīto ziņu statuss (*Gaida, Kļūme, Piegādāta*). Sk. 21. lpp.



Piezīme. Ir gadījumi, kad nav iespējams saņemt piegādes atskaiti par multizīņu, kas nosūtīta uz e-pasta adresi.

- *Liegt sūtīt atskaites* — izvēlieties *Jā*, lai spēļu bāze nesūtītu piegādes atskaites par saņemtajām multizīņām.
- *Ziņas derīgums* — ja ziņas adresāts nav sasniedzams norādītā derīguma perioda laikā, ziņa tiek izmesta no multivides zināpmaiņas centra. Šī funkcija jānodrošina tīklam. *Maksimālais laiks* ir maksimālais tīkla pieļautais laiks.
- *Attēla lielums* — definējiet multizīnā iekļautā attēla lielumu. Iespējas: *Mazs* (ne vairāk kā 160*120 pikseli) un *Liels* (ne vairāk kā 640*480 pikseli).
- *Noklusētais skaļrunis* — izvēlieties *Skaļrunis* vai *Klausule*, lai multizīnās skaņa tiktu atskaņota pa skaļruni vai klausulē. Plašāku informāciju sk. '*Skaļrunis*' 14. lpp.

E-pasta uzstādījumi

Atveriet **Zināpmaiņa** un izvēlieties **Iespējas**→
Uzstādījumi→ *E-pasts*.

Atveriet *Lietotāja pastkastē*, lai izvēlētos, kura pastkastē jālieto.

E-pasta uzstādījumu rediģēšanas iespējas: *Labošanas iespējas, Jauna pastkaste, Dzēst, Palīdzība un Iziet*.

Pastkastu uzstādījumi

Izvēlieties *Pastkastes*, lai atvērtu definēto pastkastu sarakstu. Ja nav definēta neviena pastkaste, spēļu bāze piedāvā to izdarīt. Tiek parādīts šāds uzstādījumu saraksts:

- *Pastkastes nosauk.* — norādiet aprakstošu nosaukumu pastkastei.
- *Lietotais piekļuves p. (Jābūt definētam)* — pastkastei izmantotais interneta piekļuves punkts (IAP — Internet Access Point). Izvēlieties IAP no saraksta. Plašāku informāciju par IAP izveidi sk. arī 'Savienojuma uzstādījumi' 43. lpp.
- *Mana e-pasta adrese (Jābūt definētam)* — ievadiet pakalpojumu sniedzēja izsniegto e-pasta adresi. Adresē jābūt rakstzīmei @. Atbildes uz jūsu ziņām tiek nosūtītas uz šo adresi.
- *Izejošā pasta serveris: (Jābūt definētam)* — ievadiet tā datora IP adresi vai resursdatora nosaukumu, kurš nosūta jums e-pastu.
- *Sūtītziņu* — definējiet, kā no jūsu spēļu bāzes tiek sūtīts e-pasts. *Tūlīt* — izvēloties *Sūtīt*, tiek izveidots savienojums ar pastkasti. *Nāk. sav. laikā* — e-pasts tiek nosūtīts, kad nākamreiz izveidojat savienojumu ar savu attālo pastkasti.
- *Sūtīt kopiju sev* — izvēlieties *Jā*, lai e-pasta kopiju saglabātu attālajā pastkastē un adresē, kas definēta uzstādījumā *Mana e-pasta adrese*.
- *Iekļaut parakstu* — izvēlieties *Jā*, lai e-pasta ziņām pievienotu parakstu, un sāciet rakstīt vai rediģēt paraksta tekstu.
- *Lietotājvārds:* — ievadiet savu lietotājvārdu, ko izsniedzis pakalpojumu sniedzējs.
- *Parole:* — ievadiet savu paroli. Atstājot šo lauku tukšu, jums tiks prasīts ievadīt paroli, kad veidosit savienojumu ar attālo pastkasti.
- *Ienākošā pasta serv.: (Jābūt definētam)* — tā datora IP adrese vai resursdatora nosaukums, kurš saņem jūsu e-pastu.
- *Pastkastes tips:* — definē e-pasta protokolu, ko iesaka attālās pastkastes pakalpojumu sniedzējs. Iespējas: *POP3* un *IMAP4*.



Piezīme. Šo uzstādījumu var izvēlēties tikai vienreiz un to nevar mainīt, ja esat to saglabājis vai esat izgājis no pastkastes uzstādījumiem.

- *Drošība* — izmanto kopā ar POP3, IMAP4 un SMTP protokolu, lai padarītu drošu savienojumu ar attālo pastkasti.
- *APOP drošā pieteikš.* — izmanto kopā ar POP3 protokolu, lai šifrētu paroli sūtīšanu uz attālo e-pasta serveri. Netiek parādīts, ja IMAP4 izvēlēts kā *Pastkastes tips*.
- *Ielādēt pielikumu* (netiek parādīts, ja e-pasta protokols uzstādīts uz POP3) — lai ielādētu e-pastu ar vai bez pielikumiem.
- *Ielādēt virsrakstus* — lai ierobežotu e-pasta virsrakstu skaitu, kas jāielādē spēļu bāzē. Pastāv šādas iespējas: *Visus* un *Lietot. definētos* (Lietotāja definētos), ko var izmantot tikai IMAP4 protokolam.

Pakalpojumu ziņu uzstādījumi

Atverot **Ziņapmaiņa** un izvēloties **Iespējas**→ *Uzstādījumi*→ *Pakalpojumu ziņa*, tiek atvērts šādu iespēju saraksts:

- *Pakalpojumu ziņas* — norādiet, vai vēlaties saņemt pakalpojumu ziņas.
- *Vajadzīga autentif.* — norādiet, vai vēlaties saņemt WAP pakalpojumu ziņas tikai no pārbaudītiem avotiem.

Šūnu apraides uzstādījumi

Uzziniet no pakalpojumu sniedzēja, vai ir pieejama šūnu apraide un kādas ir pieejamās tēmas un to numuri. Atveriet **Ziņapmaiņa**→ **Iespējas**→ *Uzstādījumi*→ *Šūnu apraide*, lai mainītu šādus uzstādījumus:

- *Saņemšana* — *Ieslēgta* vai *Izslēgta*.
- *Valoda* — *Visas* ļauj saņemt šūnu apraides ziņas visās nodrošinātajās valodās. *Izvēlētas* ļauj izvēlēties, kurās valodās jāsaņem šūnu apraides ziņas. Ja sarakstā nav atrodamā vajadzīgā valoda, izvēlieties *Cita*.
- *Tēmas noteikšana* — ja saņemat ziņu, kas nepieder nevienai no esošajām tēmām, *Tēmas noteikšana*→ *Ieslēgta* ļauj automātiski saglabāt tēmas numuru. Tēmas numurs tiek saglabāts tēmu sarakstā un tiek uzrādīts bez nosaukuma. Izvēlieties *Izslēgta*, ja nevēlaties automātiski saglabāt jauno tēmu numurus.

Nosūtīto ziņu mapes uzstādījumi

Atveriet **Ziņapmaiņa** un izvēlieties **Iespējas**→ *Uzstādījumi*→ *Citi*, lai atvērtu šādu uzstādījumu sarakstu:

- *Saglabāt nosūtītās* — izvēlieties, lai saglabātu katras nosūtītas īsziņas, multizīņas vai e-pasta ziņas kopiju nosūtīto ziņu mapē.
- *Saglabāto ziņu skaits* — definējiet, cik nosūtīto ziņu tiek vienlaikus saglabātas nosūtīto ziņu mapē. Noklusētais limits ir 20 ziņas. Kad sasniegts limits, vecākās ziņas tiek izdzēstas.



10. Profili

↔ Atveriet **Izvēlne**→ **Profili**.

Programmā Profili var pielāgot signālus dažādām situācijām, vidēm un zvanītāju grupām. Spēļu bāzē ir pieci sākotnēji uzstādīti profili: *Vispārīgs*, *Bez skaņas*, *Sapulce*, *Ārā*, *Peidžeris* un *Bezaiste*, kurus varat pielāgot savām vajadzībām.


Gaidīšanas režīmā pašlaik izvēlētais profils ir redzams displeja augšpusē. Ja tiek izmantots profils *Vispārīgs*, tiek parādīts tikai šīsdienas datums.

Signāli ietver standarta zvana signālus, melodijas, kas sastādītas, izmantojot programmu Komponists, īsziņas veidā saņemtos signālus, kā arī signālus, kas uz spēļu bāzi nosūtīti pa Bluetooth vai datora savienojumu un pēc tam saglabāti spēļu bāzē.

Profila mainīšana


1 Atveriet **Izvēlne**→ **Profili**. Tiek atvērts profilu saraksts.


2 Profilu sarakstā ritiniet līdz profilam un izvēlieties iespējas→ Aktivizēt.


💡 **Īsceļš:** Lai nomainītu profilu, gaidīšanas režīmā nospiediet . Ritiniet līdz profilam, kurš jāaktivizē, un nospiediet **Labi**.




Profilu pielāgošana

 **Piezīme.** Informāciju par bezaistes profilu sk. 'Bezaistes profils' 93. lpp.

- 1 Lai modificētu profilu, ritiniet līdz profilam profilu sarakstā un izvēlieties **Iespējas**→ *Personalizēt*. Tiek atvērts profila uzstādījumu saraksts.
- 2 Ritiniet līdz uzstādījumam, kurš jāmaina, un nospiediet , lai atvērtu iespējas:

- *Zvana signāls* — lai uzstādītu zvana signālu balss zvaniem, izvēlieties zvana signālu no saraksta. Ritinot sarakstu, varat apstāties pie signāla, lai to noklausītos, pirms veicāt izvēli. Nospiediet jebkuru taustiņu, lai pārtrauktu skaņu. Ja tiek lietota atmiņas karte, tajā saglabātajiem signāliem blakus signāla nosaukumam ir redzama ikona . Zvana signāli izmanto koplietojamo atmiņu. Sk. 'Koplietojamā atmiņa' 16. lpp.




 **Piezīme.** Zvana signālus var mainīt divās vietās: pie profiliem un pie kontaktiem. Sk. 'Zvana signāla pievienošana kontakta kartītei vai grupai' 57. lpp.


- *Ienākošā zv. signāls* — izvēloties *Augošs*, zvana signāla skaļums pakāpeniski pieaug no pirmā līmeņa līdz uzstādītajam skaļuma līmenim.
- *Zvana skaļums* — lai uzstādītu zvanišanas un ziņu brīdinājuma signālu skaļumu.
- *Ziņas signāls* — lai uzstādītu ziņu signālu.
- *Vibrozvans* — lai spēļu bāze vibrētu, ja pienāk balss zvans vai ziņa.
- *Taustiņu signāli* — lai uzstādītu taustiņu signālu skaļumu.
- *Brīdinājuma signāli* — spēļu bāze atskaņo brīdinājuma signālu, piem., kad izlādējas akumulators.

- *Brīdināt par* — lai uzstādītu spēļu bāzi zvanīt tikai tad, ja zvans pienāk no tālrunu numuriem, kas iekļauti izvēlētajā kontaktu grupā. Tālrunu zvaniem no personām, kas nav iekļautas izvēlētajā grupā, irklusais signāls. Iespējas: *Visiem zvaniem* / (kontakta grupu saraksts, ja esat izveidojis grupas). Sk. 'Kontaktu grupu izveide' 58. lpp.
- *Profila nosaukums* — varat pārdēvēt profilu, dodot tam brīvi izvēlētu nosaukumu. Profilu Vispārīgs un Bezsaiste nevar pārdēvēt.

Bezsaistes profils

 **Piezīme.** Lai šo funkciju varētu lietot, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču, Bluetooth vai radio lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.

Bezsaistes profils ļauj izmantot spēļu bāzi, neizveidojot savienojumu ar GSM mobilo tīklu, lai spēlētu spēles, klausītos mūziku un ir radio.

 **Uzmanību:** Bezsaistes profils neļauj veikt jebkādas zvānus, ieskaitot ārkārtas zvānus, kā arī izmantot citas funkcijas, kurām nepieciešams tīkla pārklājums.

1 Atveriet **Izvēlne**→ **Profili**.

Profilu sarakstā ritiniet līdz profilam *Bezsaiste* un izvēlieties **Iespējas**→ *Aktivizēt*.

- 2 Nospiediet **Jā**. Spēļu bāze tiek restartēta, un GSM tiek izslēgts, ko norāda signāla stipruma indikatora vietā. Tiek liegti visi GSM mobilā tālruņa signāli uz ierīci un no tās.



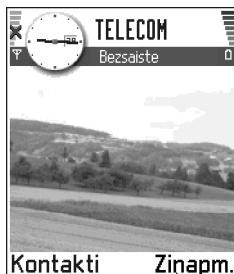
Padoms. Īsi nospiediet ieslēgšanas taustiņu, lai atvērtu pieejamo profilu sarakstu, ritiniet līdz *Bezsaiste* un izvēlieties *Labi*.




Piezīme. Ja Bluetooth funkcija tiek izslēgta bezsaistes profila izvēles rezultātā, Bluetooth ir jāieslēdz manuāli. Sk. 'Bluetooth uzstādījumi' 118. lpp.



Piezīme. Vietās, kur mobilo tālruņu lietošana ir aizliegta, iespējams, ir aizliegta arī Bluetooth un radio izmantošana. Tāpēc, pirms lietojat Bluetooth vai radio, konsultējieties ar attiecīgajām pilnvarotajām personām.



Bezsaistes profila pielāgošana

- 1 Profilu sarakstā ritiniet līdz profilam *Bezsaiste* un izvēlieties **Iespējas** → *Personalizēt*. Tiek atvērts profila uzstādījumu saraksts.
- 2 Ritiniet līdz uzstādījumam, kas jāmaina, un nospiediet , lai atvērtu iespējas:
 - *Zvana skaļums* – lai uzstādītu pa Bluetooth saņemto ziņu brīdinājuma signālu skaļumu.
 - *Ziņas signāls* – lai uzstādītu pa Bluetooth saņemto ziņu signālu.
 - *Vibrozvans* – lai spēļu bāze vibrētu, pienākot Bluetooth ziņai.
 - *Taustiņu signāli* – lai uzstādītu taustiņu signālu skaļumu.
 - *Brīdinājuma signāli* – lai uzstādītu brīdinājuma signālu, piem., kad izlādējas akumulators.
 - *Profila nosaukums* – profilu Bezsaiste nevar pārdēvēt.

Iziešana no bezsaistes profila

- 1 Atveriet **Izvēlne** → **Profilī**.
- 2 Profilu sarakstā ritiniet līdz kādam citam profilam, nevis *Bezsaiste* un izvēlieties **Iespējas** → *Aktivizēt*.
- 3 Nospiediet **Jā**. Spēļu bāze tiek restartēta, un tiek atjaunotas GSM mobilo sakaru iespējas (ja ir pietiekams signāla stiprums).



11. Kalendārs



Piezīme. Lai šo funkciju varētu lietot, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.



Atveriet **Izvēlne** → **Kalendārs**.

Kalendārā var atzīmēt informāciju par tikšanās, sapulcēm, dzimšanas dienām, jubilejām un citiem notikumiem. Varat arī uzstādīt kalendāra signālu, kas atgādina par gaidāmajiem notikumiem.

Kalendārs izmanto koplietojamo atmiņu. Sk. 'Koplietojamā atmiņa' 16. lpp.

Kalendāra ierakstu izveide

- Izvēlieties **Iespējas** → *Jouns ieraksts* un pēc tam:
 - Tikšanās*, lai atgādinātu par tikšanos, kas notiek noteiktā datumā un laikā.
 - Zīmīte*, lai uzrakstītu vispārīgu piezīmi konkrētajai dienai.
 - Jubileja*, lai atgādinātu par dzimšanas dienām vai citiem īpašiem datumiem. Jubileju ieraksti atkārtojas katru gadu.

- Aizpildiet laukus; sk. 'Kalendāra ieraksta lauki' 96. lpp. Lai pārvietotos starp laukiem, lietojiet vadības taustiņu. Lai pārslēgtos starp lielajiem un mazajiem burtiem, nospiediet **[F8]**.
- Lai saglabātu ierakstu, nospiediet **Gatavs**.

Tikšanās

Tēma
Zobārsts

Vieta

Sākuma laiks
08:00


Iespējas ▾ Gatavs


Kalendāra ierakstu rediģēšana

Kalendāra ieraksta rediģēšanas iespējas: *Dzēst, Sūtīt, Palīdzība* un *Iziet*.





- Dienas skatā ritiniet līdz ierakstam un nospiediet **[F8]**, lai to atvērtu.
- Rediģējiet ievades laukus un nospiediet **Gatavs**.
 - Ja rediģējat periodisku ierakstu, izvēlieties, kā izmaiņām jāstājas spēkā: *Visus gadījumus* — tiek mainīti visi atkārtotie ieraksti / *Tikai šo ierakstu* — tiek mainīts tikai konkrētais ieraksts.

Kalendāra ierakstu dzēšana




- Dienas skatā ritiniet līdz ierakstam, kas jāizdzēš, un izvēlieties **Iespējas** → **Dzēst** vai nospiediet .
- Nospiediet **Jā**, lai apstiprinātu.
- Ja dzēšat periodisku ierakstu, izvēlieties, kā izmaiņām jāstājas spēkā: *Visus gadījumus* — tiek izdzēsti visi atkārtotie ieraksti / *Tikai šo ierakstu* — tiek izdzēsts tikai konkrētais ieraksts.

 **Piemērs:** Ir atcelta jūsu iknedēļas nodarbība. Esat uzstādījis, lai kalendārs jums atgādinātu katru nedēļu. Izvēlieties *Tikai šo ierakstu*, un kalendārs jums atkal atgādinās nākamnedēļ.

Kalendāra ieraksta lauki

- Tēma / Iemesls* — ievadiet notikuma aprakstu.
- Vieta* — tikšanās vieta (nav obligāta).
- Sākuma laiks, Beigu laiks, Sākuma datums un Beigu datums*.
- Signāls* — nospiediet , lai aktivizētu lauku *Signāla laiks un Signāla datums*.
- Atkārtot* — nospiediet , lai mainītu ierakstu uz periodisku. Dienas skatā tiek uzrādīts ar ikonu .
-  **Piemērs:** Atkārtotības funkcija noder, lai fiksētu periodisku notikumu, piem., iknedēļas nodarbību, ikmēneša sapulci vai ikdienas darbu, kas jums jāatceras.
- Atkārtot līdz* — varat norādīt periodiska ieraksta beigu datumu.

- Sinhronizācija* — izvēloties *Privāts*, pēc sinhronizēšanas kalendāra ieraksts ir redzams tikai jums un neparādās citiem, kas tiešsaistē var apskatīt kalendāru. Tas noder, piemēram, sinhronizējot kalendāru ar saderīga darba datora kalendāru. Izvēloties *Publiski*, kalendāra ieraksts tiek parādīts citiem, kas tiešsaistē var apskatīt jūsu kalendāru. Ja izvēlaties *Nav*, sinhronizējot kalendāru, kalendāra ieraksts netiek kopēts datorā.





 **Īsceļš:** Lai uzrakstītu kalendāra ierakstu, jebkurā kalendāra skatā nospiediet jebkuru taustiņu ( — ). Tiek atvērts tikšanās ieraksts, un ievadītās rakstzīmes tiek pievienotas laukam *Tēma*.

Kalendāra skati


Iespējas dažādos kalendāra skatos: *Atvērt, Jauns ieraksts, Nedēļasskats / Mēneša skats, Dzēst, Iet uz datumu, Sūtīt, Uzstādījumi, Palīdzība un Iziet*.



Mēneša skats

Sinhronizācijas ikonas mēneša skatā:

-  - *Privāts*,
-  - *Publiski*,
-  - *Nav* un
-  - dienā ir vairāki ieraksti.

Mēneša skatā viena rinda atbilst vienai nedēļai. Šīsdienas datums ir pasvītrots. Datumi, kuros ir kalendāra ieraksti, ir atzīmēti ar nelielu trīsstūrīti labajā apakšējā stūrī. Pašlaik atlasītajam datumam apkārt ir rāmītis.

- Lai atvērtu dienas skatu, ritiniet līdz datumam, kas jāatver, un nospiediet .
- Lai atvērtu noteiktu datumu, izvēlieties **Iespējas** → *uz datumu*. Ierakstiet datumu un nospiediet **Labi**.

 **Padoms.** Mēneša, nedēļas vai dienas skatā nospiežot , automātiski tiek iezīmēts šīsdienas datums.

Kalendāra ieraksta ikonas dienas un nedēļas skatā:



-  - *Tikšanās*,
-  - *Zīmīte* un
-  - *Jubileja*.

Maijs						
15.05.2002.						
Pr	Ot	Tr	Ce	Pk	Se	Sv
18	29	30	1	2	3	4
19	6	7	8	9	10	11
20	13	14	15	16	17	18
21	20	21	22	23	24	25
22	27	28	29	30	31	1
23	3	4	5	6	7	8

Iespējas Atpakaļ

Nedēļas skats

Nedēļas skatā izvēlētās nedēļas kalendāra ieraksti tiek parādīti septiņu dienu lodziņos. Šīsdienas nedēļas dienas nosaukums ir pasvītrots. Zīmītes un jubilejas tiek novietotas pirms plkst. 8. Tikšanās ieraksti tiek atzīmēti ar krāsainām joslām atbilstoši sākuma un beigu laikam.




- Lai apskatītu vai rediģētu ierakstu, ritiniet līdz lodziņam, kurā ir ieraksts, nospiediet , lai atvērtu dienas skatu, un pēc tam ritiniet līdz ierakstam un nospiediet , lai to atvērtu.


20. nedēļa						
15.05.2002.						
	Pr	Ot	Tr	Ce	Pk	Se
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						

Iespējas Atpakaļ

Dienas skats

Dienas skatā var apskatīt izvēlētās dienas kalendāra ierakstus. Ieraksti tiek grupēti atbilstoši to sākuma laikam. Zīmītes un jubilejas tiek novietotas pirms plkst. 8.

- Lai ierakstu atvērtu rediģēšanai, ritiniet līdz tam un nospiediet .
- Nospiediet , lai pārietu uz nākamā dienu, vai , lai pārietu uz iepriekšējo dienu.

Tresdiena	
15.05.2002.	
	Rezervēt biļet...
8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Pusdienas
13:00	
14:00	



Iespējas Iziet

Kalendāra skatu uzstādījumi

Izvēlieties **Iespējas** → *Uzstādījumi* un pēc tam:

- *Noklusētais skats* — lai izvēlētos skatu, kas, atverot kalendāru, tiek atvērts pirmais.
- *Nedēļa sākas ar* — lai mainītu nedēļas sākuma dienu.
- *Ned. skata virsraksts* — lai mainītu, vai nedēļas skata virsrakstā ir nedēļas numurs vai nedēļas dienas.

Kalendāra signālu uzstādīšana

- 1 Izveidojiet jaunu tikšanās vai jubilejas ierakstu vai atveriet iepriekš izveidotu ierakstu.
- 2 Ritiniet līdz *Signāls* un nospiediet , lai atvērtu lauku *Signāla laiks* un *Signāla datums*.
- 3 Uzstādiet signāla laiku un datumu.
- 4 Nospiediet **Gatavs**. Blakus ierakstam dienas skatā parādās signāla indikators .

Kalendāra signāla pārtraukšana

- Signāls ilgst vienu minūti. Kad pienāk signāla laiks, nospiediet **Pārtraukt**, lai pārtrauktu kalendāra signālu. Nospiežot jebkuru citu taustiņu, signāls tiek atlikts.

Kalendāra ierakstu sūtīšana


- Dienas skatā ritiniet līdz ierakstam, kas jānosūta, un izvēlieties **Iespējas** → *Sūtīt*. Pēc tam izvēlieties vienu no metodēm: *Ar īsziņu*, *Pa e-pastu* (pieejama tikai tad, ja ir veikti pareizi e-pasta uzstādījumi) vai *Pa Bluetooth*.

Plašāku informāciju sk. nodaļas 'Zināpmaiņa' sadaļā 'Datu sūtīšana pa Bluetooth' 118. lpp.


Data Import

Kalendāru, kontaktus un uzdevumu datus no dažādiem Nokia tālruniem var pārvietot uz spēļu bāzi, izmantojot PC Suite for Nokia N-Gage spēļu bāzes programmu Data Import. Programmas lietošanas pamācība atrodama datora programmatūras komplekta PC Suite tiešsaistes palīdzībā.

12. Palīgrīki un Ilzklaide

 **Piezīme.** Lai varētu izmantot mapē **Palīgrīki** un **Ilzklaide** pieejamās funkcijas, spēu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.

Izlase

 Atveriet **Izvēlne** → **Palīgrīki** → **Izlase**.






Mapi Izlase var izmantot, lai saglabātu īsceļus, saites uz iemīļotākajiem attēliem, videoklipe, piezīmēm, ierakstītajiem skaņas failiem, pārlūka grāmatzīmēm, kā arī saglabātajām pārlūka lapām.

Izlases galvenā skata iespējas:

Atvērt, Labot īsceļa nos., Īsceļa ikona, Dzēst īsceļu, Pārvietot, Saraksta skats / Režģa skats, Palīdzība un Iziet.


Noklusētie īsceļi:

-  – atver piezīmju redaktoru;
-  – atver kalendāru, kur izvēlēts šīs dienas datums;
-  – atver ziņapmaiņas iesūtni.

Īsceļu pievienošana


Īsceļus var pievienot tikai no atsevišķām programmām. Dažas programmas nenodrošina šo iespēju.

- 1 Atveriet programmu un ritiniet līdz objektam, kura īsceļš jāpievieno mapei Izlase.
- 2 Izvēlieties **Iespējas** → **Pievienot izlasei** un nospiediet **Labi**.

 **Piezīme.** Īsceļš mapē Izlase tiek automātiski atjaunināts, ja pārvietojat tam atbilstošo objektu, piem., no vienas mapes uz citu.



Mapē Izlase:

- **Lai atvērtu īsceļu**, ritiniet līdz ikonai un nospiediet . Fails tiek atvērts atbilstošajā programmā.
- **Lai izdzēstu īsceļu**, ritiniet līdz īsceļam, kas jāizmet, un izvēlieties **Iespējas** → **Dzēst īsceļu**. Īsceļa izmešana neietekmē tam atbilstošo failu.
- **Lai mainītu īsceļa nosaukumu**, izvēlieties **Iespējas** → **Labot īsceļa nos.** Ievadiet jauno nosaukumu. Šīs izmaiņas ietekmē tikai īsceļu, nevis īsceļam atbilstošo failu vai objektu.

Uzdevums

➡ Atveriet **Izvēlne**→ **Palīgriki**→ **Uzdevumi**.

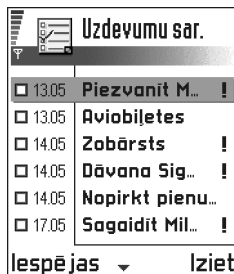


Uzdevumā var saglabāt veicamo darbu sarakstu.

Uzdevumu saraksts izmanto koplietojamo atmiņu. Sk. 'Koplietojamā atmiņa'

16. lpp.

- Lai sāktu rakstīt uzdevumu, nospiediet jebkuru taustiņu (**1.00** - **0.00**). Tiek atvērts redaktors un pēc ievadītajiem burtiem mirgo kursorš.
- Aizpildiet uzdevuma lauku **Tēma**. Nospiediet ***+**, lai pievienotu speciālās rakstzīmes.
 - Lai uzstādītu uzdevuma izpildes datumu, ritiniet līdz laukam **Termiņš** un ievadiet datumu.
 - Lai uzstādītu uzdevuma prioritāti, ritiniet līdz laukam **Prioritāte** un nospiediet **☼**.
- Lai saglabātu uzdevumu, nospiediet **Gatavs**.
 ➡ **Piezīme**. Ja izdzēsat visas rakstzīmes un nospiežat **Gatavs**, iepriekš saglabātais uzdevums tiek izdzēsts.
 - Lai **atvērtu uzdevumu**, ritiniet līdz tam un nospiediet **☼**.
 - Lai **izdzēstu uzdevumu**, ritiniet līdz tam un izvēlieties **Iespējas**→ **Dzēst** vai nospiediet **E**.



- Lai **atzīmētu uzdevumu kā pabeigtu**, ritiniet līdz tam un izvēlieties **Iespējas**→ **Atzīmēt kā pabeigtu**.
- Lai **atjaunotu uzdevumu**, izvēlieties **Iespējas**→ **Atz. kā nepabeigtu**.

Prioritātes ikonas: **!** – *Augsta*, **—** – *Zema* un (nav ikonas) – *Parasta*.

Statusa ikonas: **☑** – uzdevums ir pabeigts, bet **☐** – nav pabeigts.

Kalkulators



➡ Atveriet **Izvēlne**→ **Palīgriki**→ **Kalkulat.**

Kalkulatora iespējas: *Pēdējais rezultāts, Atmiņa, Notīrīt ekrānu, Palīdzība un Iziet*

- Ievadiet aprēķinu pirmo skaitli. Nospiediet **E**, lai izdzēstu kļūdaini ievadītu ciparu.
- Ritiniet līdz funkcijai un nospiediet **☼**, lai to izvēlētos. Lietojiet **+**, lai saskaitītu, **—**, lai atņemtu, **x**, lai reizinātu, un **÷**, lai dalītu.
- Ievadiet otro skaitli.
- Lai veiktu aprēķinu, ritiniet līdz **=** un nospiediet **☼**.
 ➡ **Piezīme**. Kalkulatora precizitāte ir ierobežota, un var rasties noapaļošanas kļūdas (it īpaši, vairākkārt veicot dalīšanu).
 - Lai pievienotu decimālzīmi, nospiediet **#0**.
 - Nospiediet un turiet **E**, lai nodzēstu iepriekšējā aprēķina rezultātu.

- Lietojiet un , lai apskatītu iepriekšējos aprēķinus un pārvietotos lapā.
- Izvēlieties , lai skaitli saglabātu atmiņā, ko norāda **A**. Lai skaitli atsauktu no atmiņas, izvēlieties . Lai skaitli izdzedstu no atmiņas, izvēlieties **Iespējas** → *Atmiņa* → *Notīrīt*.
- Lai no atmiņas atsauktu pēdējā aprēķina rezultātu, izvēlieties **Iespējas** → *Pēdējais rezultāts*.
- 💡 **Padoms.** Nospiediet vairākkārt, lai ritinātu funkcijas. Var redzēt, kā mainās funkcijas atslase.

Konvertors

↔ Atveriet **Izvēlne** → **Palīgriki** → **Konvertors**.



Konvertorā var pārvērst mērvienības, piem., *Garums*, no vienas mēru sistēmas (*Jardi*) uz citu (*Metri*).

Piezīme. Konvertoram ir ierobežota precizitāte, kas var radīt noapaļošanas kļūdas.

Vienību konvertēšana

Konvertora iespējas: *Vienības izvēle* | *Mainīt valūtu*, *Konversijas tips*, *Valūtu kursi*, *Palīdzība* un *Iziet*.

- 1 Ritiniet līdz laukam *Tips* un nospiediet , lai atvērtu mērvienību sarakstu. Ritiniet līdz mērvienībai, kuru vēlaties lietot, un nospiediet **Labi**.

- 2 Ritiniet līdz pirmajam laukam *Vienība* un nospiediet , lai atvērtu pieejamo vienību sarakstu. Izvēlieties vienību, **kura** jāpārvērš, un nospiediet **Labi**. Ritiniet līdz nākamajam laukam *Vienība* un izvēlieties vienību, **uz** kuru vēlaties pārvērst.
- 3 Ritiniet līdz pirmajam laukam *Cik* un ievadiet vērtību, kas jāpārvērš. Vērtība otrā laukā *Cik* mainās automātiski. uzrādot pārvērsto vērtību. Nospiediet , lai pievienotu decimālzīmi, un nospiediet , lai iegūtu +, - (temperatūrai) un E (eksponents) simbolus.

Piezīme. Ja ievadāt vērtību otrajā laukā *Cik*, mainās konvertācijas secība. Rezultāts tiek uzrādīts pirmajā laukā *Cik*.

Pamatvalūtas un maiņas kursu norādīšana

Lai varētu veikt valūtu konvertēšanu, ir jāizvēlas pamatvalūta un jānorāda maiņas kursi.

Piezīme. Pamatvalūtas kurss vienmēr ir 1. Pamatvalūta nosaka citu valūtu maiņas kursus.

- 1 Izvēlieties *Valūta* kā mērvienības tipu un pēc tam izvēlieties **Iespējas** → *Valūtu kursi*. Tiek atvērts valūtu saraksts, kura sākumā norādīta pamatvalūta.
- 2 Lai mainītu pamatvalūtu, ritiniet līdz valūtai un izvēlieties **Iespējas** → *Norādīt pamatvalūtu*.



Piezīme. Mainot pamatvalūtu, visi iepriekš uzstādītie maiņas kursi tiek izmainīti uz **0**, un ir jāievada jauni kursi.

- Pievienojiet maiņas kursus (sk. piemēru), ritiniet līdz valūtai un ievadiet jauno kursu, t.i., cik valūtas vienību atbilst vienai izvēlētajā pamatvalūtas vienībai.
- Kad esat ievadījis visus nepieciešamos maiņas kursus, varat veikt valūtu konvertēšanu; sk. 'Vienību konvertēšana' 101. lpp.



Piemērs: Ja kā pamatvalūtu norādāt eiro (EUR), Latvijas lats (LVL) ir aptuveni 1,66945 EUR. Tādējādi kā LVL maiņas kurss jānorāda 1,66945.



Padoms. Lai pārdēvētu valūtu, atveriet skatu Valūtu kursi, ritiniet līdz valūtai un izvēlieties **Iespējas** → **Pārdēvēt valūtu**.

Piezīmes



➡ Atveriet **Izvēlne** → **Palīgrīki** → **Piezīmes**.

Piezīmes var piesaistīt izlasei un nosūtīt citām saderīgām ierīcēm. Kā piezīmes var saglabāt saņemtos vienkārša teksta failus (TXT formātā).

- Nospiediet jebkuru taustiņu (**1.00** – **0.00**), lai sāktu rakstīt. Nospiediet **↵**, lai nodzēstu burtus. Nospiediet **Gatavs**, lai saglabātu.

Pulkstenis

➡ Atveriet **Izvēlne** → **Palīgrīki** → **Pulkstenis**.



Pulksteņa iespējas:

Uzstādīt signālu, Mainīt signālu, Noņemt signālu, Uzstādījumi, Palīdzība un Iziet.

Pulksteņa uzstādījumu mainīšana

- Lai mainītu laiku vai datumu, programmā Pulkstenis izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādījumi**. Lai mainītu gaidīšanas režīmā redzamo pulksteni, ritiniet **Datums un laiks** uzstādījumus un izvēlieties **Pulksteņa tips** → **Parastais** vai **Ciparu**.

Modinātāja uzstādīšana

- Lai uzstādītu jaunu modinātāja signālu, izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādīt signālu**.
- Ievadiet modinātāja laiku un nospiediet **Labi**. Kad ir aktivizēts modinātājs, parādās indikators



Piezīme. Modinātājs darbojas arī tad, ja spēļu bāze ir izslēgta.

- Lai atceltu modinātāju, atveriet pulksteni un izvēlieties **Iespējas** → **Noņemt signālu**.

Modinātāja izslēgšana

- Lai izslēgtu modinātāju, nospiediet **Pārtraukt**.
- Kad skan modinātāja zvans, nospiediet jebkuru taustiņu vai **Atlikt**, lai modinātāja zvānu atliktu uz piecām

minūtēm, kad tas atkal sāk zvanīt. To var veikt ne vairāk kā piecas reizes.

Ja modinātāja laiks pienāk, kad spēļu bāze ir izslēgta, tā ieslēdzas un sāk atskaņot modinātāja signālu. Nospiežot **Pārtraukt**, spēļu bāze parāda jautājumu, vai vēlaties to aktivizēt zvanišanai. Nospiediet **Nē**, lai izslēgtu spēļu bāzi, vai **Jā**, lai veiktu un saņemtu zvanus.



Piezīme. Nekad nespiediet **Jā**, atrodoties vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var būt traucējums un ir bīstama.

Komponists



Atveriet **Izvēlne**→**Izklaide**→**Komponists**.



Komponists ļauj izveidot jaunus zvana signālus. Ievērojiet, ka nav iespējams rediģēt noklusēto zvana signālu.

Komponista galvenā skata iespējas: *Atvērt, Jauns signāls, Dzēst, Atzīmēt/noņemt atz., Pārdēvēt, Dublicēt, Palīdzība un Iziet.*

- 1 Izvēlieties **Iespējas**→**Jauns signāls**, lai atvērtu redaktoru un sāktu komponēt.


















Komponēšanas iespējas:
Atskaņot, Ielikt simbolu, Stils, Temps, Skaļums, Palīdzība un Iziet.

- Lietojiet taustiņus, lai pievienotu notis un pauzes. Sk. tabulu.
Vai arī izvēlieties **Iespējas**→**Ielikt simbolu**, lai atvērtu nošu un paužu sarakstu.

Nots noklusētais garums ir 1/4.

- Lai noklausītos melodiju, nospiediet vai izvēlieties **Iespējas**→**Atskaņot**. Lai pārtrauktu atskaņošanu, nospiediet **Pārtraukt**.
- Lai regulētu skaļumu, izvēlieties **Iespējas**→**Skaļums**, pirms sākat atskaņot melodiju.
- Lai pielāgotu tempu, izvēlieties **Iespējas**→**Temp.** Lai pakāpeniski palielinātu vai samazinātu tempu, nospiediet attiecīgi vai . Temps tiek mērīts sitienos minūtē.
Maksimums ir 250 sitienu, jaunas melodijas noklusētais temps ir 160 sitienu, bet minimums ir 50 sitienu.
- Lai vienlaikus iezīmētu vairākas notis vai pauzes, nospiediet un turiet , vienlaikus spiežot un turot vai .
- Lai izmantotu dažādus atskaņošanas stilus, atlasiet divas vai vairākas notis un pēc tam izvēlieties **Iespējas**→**Stils**→**Legato** – notis tiek atskaņotas plūstoši un mierīgi, vai arī atlasiet divas vai vairākas notis un pēc tam izvēlieties **Staccato** – notis tiek atskaņotas katra atsevišķi, radot īsas, spalgas skaņas.
- Lai par pustomi paaugstinātu vai pazeminātu noti(s), ritiniet līdz notij un nospiediet vai .
- Lai ievadītu C#, nospiediet un turiet kopā ar .

- 2 Nospiediet **Atpakaļ**, lai saglabātu.

Taustiņš	Nots	Taustiņš un funkcija
	c	 Pa solim saīsina atlasītās(o) nots(šu)/pauzes(žu) garumu.
	d	 Pa solim pagarina atlasītās(o) nots(šu)/pauzes(žu) garumu.
	e	 Ievieto pauzi.
	f	Nospiežot  , tiek atvērts nošu un paužu saraksts.
	g	 Pārslēdz oktāvas; visas atlasītās notis vai pauzes tiek pārliktas uz nākamo oktāvu.
	a	 Dzēš atlasīto(ās) noti(s).
	b	Turot nospiežot taustiņus  -  , rodas pagarināta (ar punktu) nots vai pauze vai arī tiek saīsināta pagarinātā nots.

Balss ieraksti

➡ Atveriet **Izvēlne**→ **Izklaide**→ **Skaņas ieraksti**.










Skaņas ierakstu iespējas:

Atvērt, Ierakstīt sk. klipu, Dzēst, Pārv. uz ier. atmiņu, Pārv. uz atm. karti, Atzīmēt/noņemt atz., Pārdēvēt skaņas kl., Sūtīt, Pievienot izlasei, Uzstādījumi, Palīdzība un Iziet.

Skaņas ierakstu programma ļauj ierakstīt tālruņa sarunas un balss piezīmes. Ierakstot tālruņa sarunas, abas puses ieraksta laikā ik pēc piecām sekundēm dzird toņa signālu.



Piezīme. Ievērojiet visus vietējos likumus, kas nosaka sarunu ierakstīšanu. Neizmantojiet šo iespēju pretlikumīgi.

- Izvēlieties **Iespējas**→ *Ierakstīt sk. klipu*, ritiniet līdz funkcijai un nospiediet , lai to izvēlētos. Lietojiet:  – lai ierakstītu,  – pauzei,  – lai pārtrauktu,  – lai ātri pārtītu uz priekšu,  – lai ātri attītu atpakaļ, un  – lai atskaņotu atvērto skaņas failu.



Piezīme. Skaņas ierakstu programmu nevar izmantot, ja ir aktīvs datu zvans vai GPRS savienojums.




13. Pakalpojumi (XHTML)



Piezīme. Lai šo funkciju varētu lietot, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.



Atveriet **Izvēlne** → **Izklaide** → **Pakalpoj.** vai gaidīšanas režīmā nospiediet un turiet .

Dažādi pakalpojumu sniedzēji internetā uztur īpaši mobilajām ierīcēm paredzētas lapas, piedāvājot dažādus pakalpojumus, piem., jaunākās ziņas, laika prognozi, bankas pakalpojumus, informāciju par ceļojumiem, izklaidi un spēlēm. Izmantojot XHTML pārlūku, šos pakalpojumus var apskatīt kā WAP lapas, kas rakstītas valodā WML, XHTML lapas, kas rakstītas valodā XHTML, vai abu gadījumu kombināciju.



Skaidrojums. XHTML pārlūks atbalsta lapas, kuras rakstītas paplašināmās hiperteksta iezīmēšanas valodā (XHTML – Extensible Hypertext Markup Language) un bezvadu pārraides iezīmēšanas valodā (WML – Wireless Markup Language).



Piezīme. Informāciju par pakalpojumu pieejamību, cenām un tarifiem iegūsit no tīkla operatora un/vai pakalpojumu sniedzēja. Pakalpojumu sniedzēji arī paskaidros, kā lietot šos pakalpojumus.

Pamatdarbības piekļuvei

- Saglabājiēt uzstādījumus, kas nepieciešami, lai piekļūtu vajadzīgajam Web pakalpojumam. Sk. nākamo sadaļu 'Spēļu bāzes uzstādīšana pārlūka pakalpojumam'.
- Izveidojiēt savienojumu ar pakalpojumu. Sk. 106. lpp.
- Sāciēt pārlūkot Web lapas. Sk. 107. lpp.
- Pārtrauciet savienojumu ar pakalpojumu. Sk. 110. lpp.

Spēļu bāzes uzstādīšana pārlūka pakalpojumam

Uzstādījumu saņemšana viedziņā

Pakalpojumu uzstādījumus no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja, kas piedāvā pakalpojumu, var saņemt īpašā teksta īsziņā, ko sauc arī par viedziņu. Sk. 'Viedziņu saņemšana' 80. lpp. Plašāku informāciju varat saņemt no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja, vai arī no Nokia.com (www.nokia.com).



Padoms. Uzstādījumi var būt pieejami, piem., tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja Web vietā.

Manuālā uzstādījumu ievadišana

Izpildiet pakalpojumu sniedzēja norādītās instrukcijas.


- 1 Atveriet **Uzstādīj.** → *Savienojuma uzstādījumi* → *Piekluves punkti* un definējiet piekluves punkta uzstādījumus. Sk. '*Savienojuma uzstādījumi*' 43. lpp.
- 2 Atveriet **Pakalpoj.** → **Iespējas** → *Pievienot grāmatz.* Ievadiet grāmatzīmes nosaukumu un pašreizējam piekluves punktam definētās pārlūka lapas adresi.

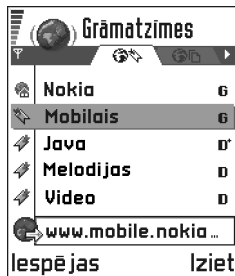
Savienojuma izveide


Kad ir saglabāti visi nepieciešamie savienojuma uzstādījumi, jūs varat piekļūt pārlūka lapām.


Pastāv trīs dažādi veidi, kā piekļūt pārlūka lapām:

- Izvēlieties sava pakalpojumu sniedzēja mājas lapu (🌐);
- Izvēlieties grāmatzīmi grāmatzīmju skatā vai
- Spiediet taustiņus **Enter** – **Enter**, lai sāktu rakstīt pārlūka pakalpojuma adresi. Displeja lejasdaļā tiek aktivizēts lauks let uz, kurā var turpināt ievadīt adresi.


 **Padoms.** Lai pārlūkošanas laikā piekļūtu grāmatzīmju skatam, nospiediet un




turiet . Lai atkal atgrieztos pārlūka skatā, izvēlieties **Iespējas** → *Atpakaļ uz lapu*.


Kad esat izvēlējis lapu vai ievadījis adresi, nospiediet , lai sāktu lapas ielādi. Sk. arī '*Datu savienojuma indikatori*' 10. lpp.


Savienojuma drošība

Ja savienojuma laikā parādās drošības indikators , datu pārraide starp ierīci un pārlūka vārteju vai serveri tiek šifrēta.

 **Piezīme.** Drošības ikona nenozīmē, ka datu pārraide starp vārteju un satura serveri (vietu, kur glabājas pieprasītais resurss) ir droša.

Grāmatzīmju apskate

 **Skaidrojums.** Grāmatzīmi veido interneta adrese (obligāta), grāmatzīmes nosaukums, WAP piekluves punkts un, ja to pieprasa pakalpojums, — lietotājvārds un parole.

 **Piezīme.** Spēļu bāzē, iespējams, ir dažas sākotnēji instalētas grāmatzīmes uz Web vietām, kas nav saistītas ar firmu Nokia. Nokia par šīm vietām nesniedz nekādas garantijas un neapstiprina tajās sniegto informāciju. Ja izvēlaties tās izmantot, jums jāievēro tie paši drošības pasākumi, kādus lietojat citām Web lapām.

Grāmatzīmju skata iespējas (atlasīta grāmatzīme vai mape): *Atvērt, Ielādēt, Atpakaļ uz lapu, Sūtīt, Iet uz URL adresi / Atrast grāmatzīmi, Pievienot grāmatz., Labot, Dzēst, Lasīt pakalp. ziņas, Atvienoties, Pārvietot uz mapi, Jauna mape, Atzīmēt/ noņemt atz., Pārdēvēt, Izlīdzināt kešatmiņu, Detaļas, Pievienot izlasei, Uzstādījumi, Palīdzība un Iziet.*

Grāmatzīmju skatā redzamas grāmatzīmes, kas ļauj atvērt dažāda veida Web lapas. Grāmatzīmes apzīmē šādas ikonas:



– Pārlūka piekļuves punktam definētā mājas lapa. Ja pārlūkošanai izmantojat citu Web piekļuves punktu, attiecīgi mainās mājas lapa.



– pēdējā lapa, ko esat apmeklējis. Atvienojot spēļu bāzi no pakalpojuma, pēdējās apmeklētās lapas adrese tiek glabāta atmiņā, līdz nākamā savienojuma laikā tiek apmeklēta jauna lapa.






– grāmatzīme ar virsrakstu.

Ritinot grāmatzīmes, atlasītās grāmatzīmes adrese ir redzama laukā Iet uz displeja apakšpusē.

Manuāla grāmatzīmes pievienošana

- 1 Grāmatzīmju skatā izvēlieties **Iespējas** → *Pievienot grāmatz.*

- 2 Sāciet aizpildīt laukus. Jādefinē tikai adrese. Grāmatzīmei tiek piešķirts noklusētais piekļuves punkts, ja neizvēlaties citu. Nospiediet , lai ievadītu speciālās rakstzīmes, piem., /, ., : un @. Nospiediet , lai nodzēstu rakstzīmes.
- 3 Izvēlieties **Iespējas** → *Saglabāt*, lai saglabātu grāmatzīmi.

Grāmatzīmes	
Nosaukums	Nokia
Adrese	http://mobile.nokia
Piekļuves punkts	.coj
Iespējas  Atpakaļ	

Grāmatzīmju sūtīšana

- Lai nosūtītu grāmatzīmi, ritiniet līdz tai un izvēlieties **Iespējas** → *Sūtīt* → *Ar īsziņu*.

Pārlūkošana

Pārlūka lapā jaunās saites parādās ar zilu pasvītrojumu, bet iepriekš apmeklētās – ar purpursarkanu pasvītrojumu. Attēliem, kas darbojas kā saites, ir zils rāmītis.

Pārlūkošanas iespējas: *Atvērt, Pakalp. iespējas, Grāmatzīmes, Vēsture, Iet uz URL adresi, Skatīt attēlu, Lasīt pakalp. ziņas, Sagl. kā grāmatz., Sūtīt grāmatzīmi, Ielādēt vēlreiz, Atvienoties, Rādīt attēlus, Izlīdzināt kešatmiņu, Saglabāt lapu, Atrast, Detaļas, Savienojums, Drošība, Uzstādījumi, Palīdzība un Iziet.*


Pārlūkošanas laikā lietotie taustiņi un komandas

- Lai atvērtu saiti, iezīmējiet to un nospiediet .
- Lai ritinātu skatu, lietojiet vadības taustiņu.
- Lai laukā ievadītu burtus un ciparus, spiediet taustiņus  – . Nospiediet , lai ievadītu speciālās rakstzīmes, piem., /, ., : un @. Nospiediet , lai nodzēstu rakstzīmes.
- Lai pārlūkošanas laikā pārietu uz iepriekšējo lapu, nospiediet **Atpakaļ**. Ja **Atpakaļ** nav pieejams, izvēlieties **Iespējas** → *Vēsture*, lai apskatītu pārlūka sesijas laikā apmeklēto lapu hronoloģisku sarakstu. Vēstures saraksts tiek nodzēsts, aizverot sesiju.
- Lai atzīmētu izvēles rūtiņas un veiktu izvēli, nospiediet .
- Lai ielādētu jaunāko saturu no servera, izvēlieties **Iespējas** → *Ielādēt vēlreiz*.
- Lai atvērtu pašlaik atvērtās Web lapas komandu vai darbību apakšsarakstu, izvēlieties **Iespējas** → *Pakalp. iespējas*.
- Nospiediet , lai atvienotos no Web pakalpojuma un pārtrauktu pārlūkošanu.



Jauno pakalpojumu ziņu apskate pārlūkošanas laikā

Lai pārlūkošanas laikā ielādētu un apskatītu jaunās pakalpojumu ziņas:

- Izvēlieties **Iespējas** → *Lasīt pakalp. ziņas* (parādās tikai tad, ja ir jaunas ziņas).
- Ritiniet līdz ziņai un nospiediet , lai to ielādētu un atvērtu.

Plašāku informāciju par pakalpojumu ziņām sk. 'Pakalpojumu ziņas' 81. lpp.





Grāmatzīmju saglabāšana

- Lai pārlūkošanas laikā saglabātu grāmatzīmi, izvēlieties **Iespējas** → *Sagl. kā grāmatz.*
- Lai saglabātu viedziņā saņemtu grāmatzīmi, atveriet ziņu programmas Ziņapmaiņa mapē Iesūtne un izvēlieties **Iespējas** → *Sagl. pie grāmatz.* Sk. arī '*Viedziņu saņemšana*' 80. lpp.


Saglabāto lapu apskate

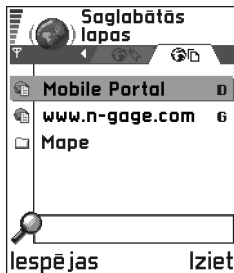
Ja regulāri pārlūkojat lapas, kurās ir informācija, kas netiek bieži mainīta, tās var saglabāt un pēc tam apskatīt bezaistē.

Saglabāto lapu skata iespējas:
Atvērt, Atpakaļ uz lapu, Ielādēt vēlreiz, Dzēst, Lasīt pakalp. ziņas, Atvienoties, Pārvietot uz mapi, Jauna mape, Atzīmēt/noņemt atz., Pārdzēst, Izziņot kešatmiņu, Detaļas, Pievienot izlasei, Uzstādījumi, Palīdzība un Iziet.

- Lai pārlūkošanas laikā saglabātu lapu, izvēlieties **Iespējas**→*Saglabāt lapu*.
Saglabātās lapas apzīmētas ar šādu ikonu:
 – saglabāta Web lapa.
Saglabāto lapu skatā var izveidot arī mapes, kurās saglabāt Web lapas.
Mapes apzīmētas ar šādu ikonu:
 – mape, kurā ir saglabātas Web lapas.
- Lai atvērtu saglabāto lapu skatu, grāmatzīmju skatā nospiediet . Saglabāto lapu skatā nospiediet , lai atvērtu saglabāto lapu.

Lai izveidotu savienojumu ar Web pakalpojumu un ielādētu lapu vēlreiz, izvēlieties **Iespējas**→*Ielādēt vēlreiz*.
Lapas var sakārtot mapēs.

 **Piezīme.** Pēc lapas ielādēšanas spēļu bāze paliek tiešsaistes režīmā.



Lejupielāde

Tālrunī, izmantojot mobilo pārlūku, var lejupielādēt dažādus objektus, piemēram, zvana melodijas, attēlus, operatoru logotipus un videoklipus.


Kad objekts ir ielādēts, to apstrādā atbilstošā spēļu bāzes programma, piemēram, ielādēts attēls tiek saglabāts mapē **Izklaide**→ **Attēli**.

Lejupielāde tieši no Web lapas

Lai lejupielādētu objektu tieši no Web lapas:

- Ritiniet līdz saitei un izvēlieties **Iespējas**→ *Atvērt*.

Objekta iegāde


 **Piezīme.** Iespējams, ka dažu attēlu, zvana melodiju un cita satura kopēšanu, modificēšanu, pārvešanu un pārsūtīšanu aizliedz autortiesību aizsardzība.

Lai lejupielādētu objektu:

- Ritiniet līdz saitei un izvēlieties **Iespējas**→ *Atvērt*.
- Izvēlieties Pirk (Buy), ja vēlaties pirkt objektu.

Objekta pārbaude pirms lejupielādes


Pirms lejupielādējat objektu, varat apskatīt tā detaļas. Objekta detaļas var ietvert cenu, īsu aprakstu un lielumu.

 **Piezīme.** Pārbaudiet pie pakalpojumu sniedzēja, vai šāds pakalpojums tiek nodrošināts.

- Ritiniet līdz saitei un izvēlieties **Iespējas**→ *Atvērt*.

Spēļu ierīcē tiek parādītas objekta detaļas.

- Lai turpinātu lejupielādi, nospiediet **Akceptēt**, bet lai atceltu ielādi, nospiediet **Atcelt**.


Zvana signāls

Nosaukums:
 Venidece parks


Cena:
 EUR 1.38

Apraksts:
 Repa motīvs

Lielums:
 584 kB

Akceptēt ◆ **Atcelt**

Savienojuma pārtraukšana

- Izvēlieties **Iespējas** → **Atvienoties** vai
- Nospiediet un turiet , lai aizvērtu pārlūku un atgrieztos gaidīšanas režīmā.

Kešatmiņas tīrīšana

Informācija vai pakalpojumi, kuriem esat piekļuvis, tiek saglabāti spēļu ierīces kešatmiņā.



Piezīme. Ja esat piekļuvis vai mēģinājis piekļūt konfidencialai informācijai, kuras lietošanai nepieciešamas paroles (piem., bankas kontam), iztīriet spēļu bāzes kešatmiņu pēc katras lietošanas. Lai iztīrītu kešatmiņu, izvēlieties **Iespējas** → **Iztīrīt kešatmiņu**.



Skaidrojums. Kešatmiņa ir buferatmiņa, kuru lieto, lai īslaicīgi uzglabātu datus.

Pārlūka uzstādījumi

Izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādījumi**:

- **Noklus. piekl. punkts** — lai mainītu noklusēto piekļuves punktu, nospiežot , atvēriet pieejamo piekļuves punktu sarakstu. Tiek iezīmēts pašreizējais noklusējuma piekļuves punkts. Plašāku informāciju sk. 'Savienojuma uzstādījumi' 43. lpp.
- **Rādīt attēlus** — izvēlieties, vai pārlūkošanas laikā jārāda attēli. Ja izvēlaties **Nē**, pārlūkošanas laikā attēlus turpmāk var ielādēt, izvēloties **Iespējas** → **Rādīt attēlus**.
- **Teksta aplaušana** — izvēlieties **Izslēgta**, lai teksts rindkopās netiktu automātiski aplauzts, vai **Ieslēgta**, ja tas tiktu darīts.
- **Burtu lielums** — pārlūkā var izvēlēties piecus teksta lielumus: *Vismazākie*, *Mazi*, *Parasti*, *Lieli* un *Vislielākie*.
- **Noklus. kodējums** — lai pārliecinātos, vai pārlūka lapās tiek pareizi uzrādītas teksta rakstzīmes, izvēlieties atbilstošo valodu tipu.
- **Sīkfaili** — **Atļaut / Noraidīt**. Varat aktivizēt vai deaktivizēt sīkfailu saņemšanu un nosūtīšanu.
- **Apstipr. DTMF sūtīš.** — **Vienmēr / Tikai pirmoreiz**. Pārlūks nodrošina funkcijas, kurām var piekļūt pārlūkošanas laikā. Jūs varat veikt balss zvānu, kamēr skatāt Web lapu, balss zvāna laikā nosūtīt DTMF toņus, saglabāt vārdu un tālruņa numuru no Web lapas kontaktu katalogā. Izvēlieties, vai balss zvāna laikā nepieciešams apstiprinājums pirms DTMF toņu nosūtīšanas. Sk. arī "DTMF toņi" 20. lpp.



14. Programmas (Java™)



Piezīme. Lai šo funkciju varētu lietot, spēļu bāzei jābūt iestādītai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.



Atveriet **Izvēlne** → **Palīgriki** → **Programmas**.

Programmu galvenajā skatā var atvērt instalētās Java programmas, kā arī tās noņemt. Instalēšanas skatā var instalēt jaunas Java programmas (faila paplašinājumi .JAD vai .JAR).

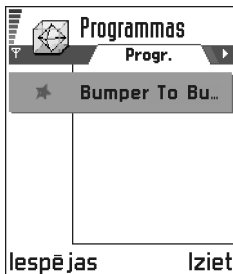


Piezīme. Spēļu bāze nodrošina J2Micro Edition™ Java programmu lietošanu. Neielādējiet spēļu bāzē PersonalJava™ programmas, jo tās nevar instalēt.

Atverot rīku Programmas, parādās spēļu bāzē instalēto Java programmu saraksts.

Programmu galvenā skata iespējas: *Atvērt, Skatīt detaļas, Uzstādījumi, Noņemt, Iet uz URL adresi, Jaunināt, Palīdzība un Iziet.*

- Ritiniet līdz programmai un izvēlieties **Iespējas** → **Skatīt detaļas**, lai apskatītu:




- Statuss* — Instalēta, Atvērta vai Ielādēta (redzams tikai skatā Instalēt);
- Versija* — programmas versijas numurs;
- Piegād.* — programmas piegādātājs vai izstrādātājs;
- Lielums* — programmas lielums kilobaitos;
- Tips* — šīs programmas apraksts;
- URL* — informācijas lapas adrese internetā un
- Dati* — programmas datu, piem., rekordu, lielums kilobaitos.
- Lai izveidotu datu savienojumu un apskatītu papildinformāciju par programmu, ritiniet līdz programmai un izvēlieties **Iespējas** → **Iet uz URL adresi**.
- Lai izveidotu datu savienojumu un pārbaudītu, vai programmai nav pieejams jauninājums, ritiniet līdz programmai un izvēlieties **Iespējas** → **Jaunināt**.


Programmas izmanto koplietojamo atmiņu. Sk. 'Koplietojamā atmiņa' 16. lpp.

Java programmas instalēšana



Instalācijas failus uz spēļu bāzi var pārsūtīt no saderīga datora, tos var ielādēt pārlūkošanas laikā, kā arī jums tos var nosūtīt multizīdā, kā e-pasta pielikumu vai pa Bluetooth. Ja faila pārsūtīšanai izmantojat PC Suite for



Nokia N-Gage, novietojiet failu spēļu bāzes mapē
c:\nokia\installs.

 **SVARĪGI!** Instalējiet programmatūru tikai no tiem avotiem, kas piedāvā atbilstošu pretvīrusu aizsardzību, kā arī aizsardzību pret cita veida kaitīgu programmatūru.

 **Piezīme.** Skatā Instalēt var instalēt tikai Java programmatūras instalāciju failus ar paplašinājumu JAD vai .JAR.

Iespējas skatā Instalēt:
Instalēt, Skatīt detaļas, Noņemt, Palīdzība un Iziet.


- 1 Lai apskatītu instalācijas pakotnes, programmu galvenajā skatā nospiediet , atverot skatu *Ielādētās*.
- 2 Lai instalētu programmu, ritiniet līdz instalācijas failam un izvēlieties **Iespējas** → *Instalēt*.
Vai arī atrodiat instalācijas failu spēļu bāzes atmiņā, atlasiet failu un nospiediet , lai sāktu instalēšanu.

 **Piemērs:** Ja instalācijas failu esat saņēmis kā e-pasta pielikumu, atveriet savu pastkasti, e-pastu un skatu Pielikumi, ritiniet līdz instalācijas failam un nospiediet , lai sāktu instalēšanu.


- 3 Nospiediet **Jā**, lai apstiprinātu instalēšanu.
JAR fails ir nepieciešams instalēšanai. Ja tā trūkst, spēļu bāze var pieprasīt to ielādēt. Ja programmām nav definēts piekļuves punkts, jums tiks piedāvāts to izvēlēties. Ielādējot JAR failu, iespējams, ir jāievada lietotājvārds un parole, lai piekļūtu serverim.

Lietotājvārdu un paroli var iegūt no programmas piegādātāja vai izstrādātāja.
Instalēšanas laikā spēļu bāze pārbauda instalējamās pakotnes integritāti. Spēļu bāze parāda informāciju par veikto pārbaudi un piedāvā iespējas turpināt vai atcelt instalēšanu. Kad spēļu bāze ir pārbaudījusi programmatūras pakotnes integritāti, programma tiek instalēta spēļu bāzē.

- 4 Kad instalēšana ir pabeigta, spēļu bāze parāda paziņojumu.
Lai pēc instalēšanas atvērtu Java programmu, jāpāriet uz programmu galveno skatu.

 **Padoms.** Pārlikošanas laikā varat ielādēt instalācijas failu un uzreiz to instalēt. Taču ievērojiet, ka instalēšanas laikā savienojums paliek atvērts fonā.

Java programmas atvēršana

- Programmu galvenajā skatā ritiniet līdz programmai un nospiediet , lai to atvērtu.

Java programmas atinstalēšana

- Atlasiet programmu galvenajā programmu skatā un izvēlieties **Iespējas** → *Noņemt*.

Java programmu uzstādījumi

Lai norādītu noklusēto piekļuves punktu trūkstošo programmu komponentu lejupielādei, izvēlieties **Iespējas** → *Uzstādījumi* → *Noklus. piekl. punkts*. Plašāku

informāciju par piekļuves punktu izveidi sk. 'Piekļuves punkti' 45. lpp.

Atlasiet programmu un izvēlieties **ļespējas**→ *Uzstādījumi*.
Pēc tam izvēlieties:

- *Piekļuves punkts* – izvēlieties piekļuves punktu, kas programmai jālieto papildu datu ielādei.
- *Tīkla savienojums* – dažām Java programmām var būt nepieciešams datu savienojums ar definēto piekļuves punktu. Ja piekļuves punkts nav izvēlēts, jums tiek prasīts to izdarīt. Iespējas:
 - Atļauts* – savienojums tiek izveidots bez brīdinājuma.
 - Vēl pirms jautāt* – jums tiek jautāts, pirms programma izveido savienojumu.
 - Nav atļauts* – savienojumi netiek atļauti.



15. Pārvalde – programmu un programmatūras instalēšana



Piezīme. Lai varētu izmantot mapē **Rīki** pieejamās funkcijas, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.





Atveriet **Izvēlne** → **Rīki** → **Pārvalde**.

Pārvalde ļauj instalēt jaunas programmas un programmatūras pakotnes, kā arī dzēst programmas no spēļu bāzes. Šeit var apskatīt arī atmiņas patēriņu.



Pārvaldes galvenā skata iespējas: *Skatīt detaļas, Skatīt sertifikātu, Instalēt, Noņemt, Skatīt žurnālu, Sūtīt žurnālu, Atmiņas detaļas, Palīdzība un Iziet.*

Atverot Pārvaldi, tiek parādīts šāds saraksts:

- pārvaldē saglabātās instalāciju pakotnes;
- daļēji instalētās programmas (apzīmē ar ) un
- pilnībā instalētās programmas, kuras var noņemt (apzīmē ar ).



Piezīme. Programmā Pārvalde var izmantot tikai ierīces programmatūras instalācijas failus ar paplašinājumu .SIS.

- Ritiniet līdz instalācijas failam un izvēlieties **Iespējas** → *Skatīt detaļas*, lai apskatītu programmatūras pakotnes *Nosauk.* (Nosaukums), *Versija*, *Tips*, *Lielums*, *Piegād.* (Piegādātājs) un *Statuss*.
- Ritiniet līdz programmatūras pakotnei un izvēlieties **Iespējas** → *Skatīt sertifikātu*, lai apskatītu programmatūras pakotnes drošības sertifikāta detaļas. Sk. '*Sertif. pārvaldība*' 50. lpp.



Svarīgi! Instalējiet tikai tādu programmatūru, kas saņemta no avotiem, kuri nodrošina adekvātu aizsardzību pret vīrusiem un citu kaitniecisku programmatūru.

Neinstalējiet programmu, ja programma Pārvalde instalēšanas laikā parāda drošības brīdinājumu.



Padoms. Lai instalētu Java™ programmas (faila paplašinājums .JAD vai .JAR), atveriet Programmas. Plašāku informāciju sk. '*Programmas (Java)*' 111. lpp.

Programmatūras instalēšana

Var instalēt programmas, kas īpaši paredzētas spēļu bāzei Nokia N-Gage vai ir piemērotas Symbian operētājsistēmai.

Programmatūras pakotne parasti ir viens liels saspiegts fails, kurā ir daudzi komponentu faili.



Piezīme. Ja instalējat programmu, kura nav īpaši paredzēta spēļu bāzei Nokia N-Gage, iespējams, ka tā izskatīsies un darbosies pavisam citādi nekā parastās Nokia N-Gage programmas.




Svarīgi! Ja instalējat failu, kurā ir jauninājums vai labojums esošai programmai, programmas oriģinālu var atjaunot tikai tad, ja jums ir sākotnējais instalācijas fails vai pilnīga noņemtās programmatūras pakotnes dublējumkopija. Lai atjaunotu programmas oriģinālu, vispirms noņemiet programmu un pēc tam instalējiet to vēlreiz no sākotnējā instalācijas faila vai dublējumkopijas.




Padoms. Izvēlieties **iespējas** → *Skatīt žurnālu*, lai apskatītu, kādas programmatūras pakotnes ir instalētas vai noņemtas un kad tas ir noticis.

- 1 Instalācijas pakotnes uz spēļu bāzi var pārsūtīt no saderīga datora, tās var ielādēt pārlūkošanas laikā, kā arī jums tās var nosūtīt multizīnā, kā e-pasta pielikumu vai pa Bluetooth. Ja faila pārsūtīšanai izmantojat PC Suite for Nokia N-Gage, novietojiet failu spēļu bāzes mapē `c:\nokia\install`.
- 2 Uz spēļu bāzi var pārsūtīt instalācijas pakotnes no saderīga datora, izmantojot komplektācijā ietilpstošo DKE-2 mini B USB kabeli. Ja lietojat Microsoft Windows Explorer un vēlaties pārsūtīt failu no kompaktdiska uz spēļu bāzi Nokia N-Gage, ievietojiet to atmiņas kartē (lokālajā diskā).

- 3 Atveriet programmu Pārvalde, ritiniet līdz instalācijas pakotnei un izvēlieties **iespējas** → *Instalēt*, lai sāktu instalēšanu.

Vai arī atrodiet instalācijas failu spēļu bāzes atmiņā vai atmiņas kartē, atlasiet failu un nospiediet , lai sāktu instalēšanu.



Piemērs: Ja instalācijas failu esat saņēmis kā e-pasta pielikumu, atveriet savu pastkasti, e-pastu un skatu Pielikumi, ritiniet līdz instalācijas failam un nospiediet , lai sāktu instalēšanu.

Instalēšanas laikā spēļu bāze pārbauda instalējamās pakotnes integritāti. Spēļu bāze parāda informāciju par veikto pārbaudi un piedāvā iespēju turpināt vai atcelt instalēšanu. Kad spēļu bāze ir pārbaudījusi programmatūras pakotnes integritāti, programma tiek instalēta spēļu bāzē.



Padoms. Lai instalēšanas žurnālu nosūtītu palīdzības dienestam un tā darbinieki varētu redzēt, kas ir instalēts vai noņemts, izvēlieties **iespējas** → *Sūtīt žurnālu* → *Ar ziņu* vai *Pa e-pastu* (pieejams tikai tad, ja veikti pareizi e-pasta uzstādījumi).

Programmatūras noņemšana

- 1 Lai noņemtu programmatūras pakotni, ritiniet līdz tai un izvēlieties **iespējas** → *Noņemt*.
- 2 Nospiediet **Jā**, lai apstiprinātu noņemšanu.



Svarīgi! Noņemtu programmatūru var pārinstalēt tikai tad, ja jums ir programmatūras pakotnes oriģināls

vai pilna noņemtās programmatūras pakotnes dublējumkopija. Noņemot programmatūras pakotni, vairs nav iespējams atvērt dokumentus, kas veidoti, izmantojot šo programmatūru. Ja cita programmatūras pakotne ir atkarīga no programmatūras pakotnes, ko noņemat, iespējams, ka otra programmatūras pakotne vairs nedarbosies. Detalizētu informāciju skatiet instalētās programmatūras pakotnes dokumentācijā.

Atmiņas patēriņa apskate

- Lai atvērtu atmiņas skatu, izvēlieties **Iespējas**→
Atmiņas detaļas.




Piezīme. Ja spēļu bāzē ir ievietota atmiņas karte, var izvēlēties divus atmiņas skatus – vienu spēļu bāzei (*Ierīces atmiņa*) un otru atmiņas kartei (*Atmiņas karte*). Pretējā gadījumā pieejams tikai viens skats – *Ierīces atmiņa*.


Atverot jebkuru no atmiņas skatiem, spēļu bāze aprēķina brīvo atmiņas apjomu, ko var izmantot datu glabāšanai un jaunas programmatūras instalēšanai. Atmiņas skatos var apskatīt dažādu datu grupu atmiņas patēriņu: *Kalendārs, Kontakti, Dokumenti, Ziņas, Attēli, Skaņas faili, Videoklipi, Programmas, Izmant. atm. un Brīva atmiņa*.



Padoms. Ja spēļu bāzē trūkst atmiņas, izdžēsiet dažus dokumentus vai pārvietojiet tos uz atmiņas karti. Sk. arī nodaļu 'Problēmu novēršana' 124. lpp.

16. Savienojumi


 **Piezīme.** Lai varētu izmantot mapē **Rīki** pieejamās funkcijas, spēļu bāzei jābūt ieslēgtai. Nekad nelietojiet spēļu bāzi vietās, kur bezvadu ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.

 Atveriet **Izvēlne** → **Rīki** → **Bluetooth**.

No spēļu bāzes, izmantojot Bluetooth savienojumu, var pārsūtīt datus uz citu saderīgu ierīci, piem., tālruni vai datoru.


Bluetooth savienojums



 **Piezīme.** Nokia N-Gage spēļu bāze ir saderīga ar specifikāciju Bluetooth Specification 1.1. Taču spēļu bāzes savienojamība ar citām ierīcēm, kuras nodrošina bezvadu tehnoloģiju Bluetooth, netiek garantēta un ir atkarīga no saderības. Plašāku informāciju par Bluetooth ierīču saderību skatiet katras ierīces lietotāja rokasgrāmatā vai noskaidrojiet pie ražotāja.

Izmantojot Bluetooth savienojumu, varat spēlēt diviem vai vairākiem spēlētājiem paredzētas spēles kopā ar draugiem, kuriem arī ir attiecīgā spēle saderīgā ierīcē. Sk. 'Spēles' 29. lpp. Bluetooth var izmantot profilā Bezsaiste, kurā

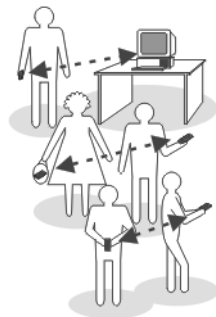
ierīce neveic un nesaņem mobilā tālruņa zvanus. Sk. 'Bezsaistes profils' 93. lpp.

 **Padoms.** Izmantojot Bluetooth, varat arī spēlēt spēles starp divām spēļu bāzēm.

Bluetooth nodrošina bezmaksas bezvadu savienojumus starp elektroniskām ierīcēm, kas atrodas ne vairāk kā 10 metru attālumā viena no otras. Bluetooth savienojumu var izmantot, lai spēlētu spēles, nosūtītu attēlus, videoklipus, tekstus, vizītkartes, kalendāra ierakstus, kā arī lai bez vadiem savienotos ar saderīgām ierīcēm, kurās ir Bluetooth funkcionalitāte, piem., datoriem.

Tā kā Bluetooth ierīces sazinās, izmantojot radioviļņus, spēļu bāzei un otrai Bluetooth ierīcei nav jāatrodas tiešas redzamības zonā.

Abām ierīcēm tikai jāatrodas ne vairāk kā 10 metrus vienai no otras, taču savienojumu var traucēt tādi šķēršļi kā sienas vai citas elektroniskas ierīces.



Lietojot Bluetooth, tiek patērēta spēļu bāzes akumulatora enerģija, tāpēc tālruņa darbības laiks saīsinās. Ņemiet to vērā, veicot citas darbības ar spēļu bāzi.


Ir iespējami Bluetooth ierīču lietošanas ierobežojumi. Plašāku informāciju lūdziet vietējām iestādēm.

Bluetooth programmas aktivizēšana pirmoreiz

Pirmoreiz aktivizējot Bluetooth programmu, spēļu bāzei ir jādod Bluetooth nosaukums.

- Ievadiet nosaukumu (ne vairāk kā 30 burtus) vai izmantojiet noklusēto nosaukumu "Nokia N-Gage". Ja nosūtāt datus, izmantojot Bluetooth, pirms spēļu bāzei esat devis konkrētu Bluetooth nosaukumu, tiek izmantots noklusētais nosaukums.

Bluetooth uzstādījumi

Lai modificētu Bluetooth uzstādījumus, ritiniet līdz uzstādījumam, kurš jāmaina, un nospiediet .

- **Bluetooth** — izvēlieties **Ieslēgts**, lai izmantotu Bluetooth. Ja Bluetooth uzstādāt uz **Izslēgts**, tiek pārtraukti visi aktīvie Bluetooth savienojumi



un Bluetooth nevar izmantot datu sūtīšanai un saņemšanai.

- **Manas ier. uztveram.** — ja izvēlaties **Uztver. visiem**, spēļu ierīci meklēšanas laikā var uztvert citas Bluetooth ierīces. Ja izvēlaties **Slēpts**, ierīces meklēšanas laikā citas ierīces jūsu spēļu bāzi nevar atrast.



Piezīme. Kad esat aktivizējis Bluetooth un izmainījis **Manas ier. uztveram.** uz **Uztver. visiem**, spēļu bāze ar šo nosaukumu ir redzama citu Bluetooth ierīču lietotājiem.

- **Mans Bluetooth nos.** — definējiet savas spēļu bāzes Bluetooth nosaukumu. Kad esat aktivizējis Bluetooth un izmainījis **Manas ier. uztveram.** uz **Uztver. visiem**, šis nosaukums ir redzams citu Bluetooth ierīču lietotājiem.




Padoms. Meklējot ierīces, dažas Bluetooth ierīces uzrāda tikai unikālās Bluetooth adreses (ierīču adreses). Lai uzzinātu spēļu bāzes unikālo Bluetooth adresi, gaidīšanas režīmā ievadiet kodu ***#2820#**.


Datu sūtīšana pa Bluetooth




Piezīme. Vienlaikus var uzturēt tikai vienu aktīvu Bluetooth savienojumu.

- 1 Atveriet programmu, kurā saglabāts objekts, ko vēlaties sūtīt. Piemēram, lai uz citu saderīgu ierīci nosūtītu attēlu, atveriet programmu Attēli, bet, lai nosūtītu videoklipu, atveriet programmu Videoatskaņotājs.
- 2 Ritiniet līdz objektam, kas jānosūta, piem., attēlam, un izvēlieties **Iespējas** → **Sūtīt** → **Pa Bluetooth**.

 **Padoms.** Lai nosūtītu tekstu pa Bluetooth (nevis ar īsziņu), atveriet programmu **Piezīmes**, uzrakstiet tekstu un izvēlieties **Iespējas** → **Sūtīt** → **Pa Bluetooth**.

- 3 Spēļu bāze sāk meklēt uztveramības zonā esošās ierīces. Uztveramības zonā esošās ierīces, kurām ir aktivizēta Bluetooth funkcija, sāk pa vienu parādīties displejā. Tiek parādīta ierīces ikona, ierīces Bluetooth nosaukums, ierīces tips vai īsais nosaukums. Pārī savienotās ierīces tiek uzrādītas ar .



 **Piezīme.** Ja iepriekš esat meklējis Bluetooth ierīces, vispirms tiek parādīts iepriekš atrasto ierīču saraksts. Lai uzsāktu jaunu meklēšanu, izvēlieties **Citas ierīces**. Izslēdzot spēļu bāzi, ierīču saraksts tiek nodzēsts; tādēļ, lai nosūtītu datus, ierīču meklēšana ir jāsāk vēlreiz.

- Lai pārtrauktu meklēšanu, nospiediet **Pārtraukt**. Ierīču saraksts tiek nofiksēts un jūs varat sākt veidot savienojumu ar vienu no atrastajām ierīcēm.
- 4 Ritiniet līdz ierīcei, ar kuru jāveido savienojums, un nospiediet **Paņemt**. Objekts, ko sūtāt, tiek kopēts mapē Izsūtne un parādās ziņojums *Veido savienojumu*.


5 Savienošana pārī (ja otra ierīce to nepieprasa, pārejiet uz 6. soli):


- Ja otra ierīce pirms datu pārsūtīšanas pieprasa savienošana pārī, atskan signāls un jums tiek prasīts ievadīt patentatslēgu.
- Izveidojiet savu patentatslēgu (1–16 rakstzīmes garu, skaitlisku) un vienojieties ar otras Bluetooth ierīces lietotāju lietot to pašu patentatslēgu. Šo patentatslēgu izmanto tikai vienu reizi, un to nav nepieciešams iegaumēt.
- Pēc savienošanas pārī ierīce tiek saglabāta skatā Pārotās ierīces.



Skaidrojums. Savienošana pārī nozīmē autentificēšanu. Ierīču, kurās aktivizēts Bluetooth, lietotājiem ir jāvienojas par patentatslēgu un abās ierīcēs jālieto vienāda patentatslēga, lai ierīces savienotu pārī. Ierīcēm, kurās nav lietotāja interfeisa, ir ražotāja uzstādīta patentatslēga.




6 Kad savienojums ir veiksmīgi izveidots, parādās ziņojums *Sūta datus*.

 **Piezīme.** Pa Bluetooth saņemtos datus var atrast programmas Ziņapmaiņa mapē Iesūtne. Plašāku informāciju sk. 79. lpp.




 **Piezīme.** Ja sūtīšana neizdodas, ziņa vai dati tiek izdzēsti. Pa Bluetooth sūtītās ziņas netiek saglabātas programmas Ziņapmaiņa mapē Melnraksti.

Dažādu Bluetooth ierīču ikonas:




 – Dators;

-  - *Tālrunis;*
-  - *Cīta un*
-  - *Nezināma.*

Bluetooth savienojuma statusa pārbaude

- Ja gaidīšanas režīmā ir redzams , Bluetooth ir aktivizēts.
- Ja  mirgo, spēļu bāze mēģina izveidot savienojumu ar citu ierīci.
- Ja  ir redzams nepārtraukti, Bluetooth savienojums ir aktīvs.

Pārī savienoto ierīču skats

Savienojot ierīces pārī, ierīču meklēšana notiek vieglāk un ātrāk. Pārī savienotās ierīces ir vieglāk atpazīt; tās meklēšanas rezultātu sarakstā apzīmē ar . Bluetooth galvenajā skatā nospiediet , lai atvērtu pārī savienoto ierīču sarakstu ().



Pārī savienoto ierīču skata iespējas: *Jauna pārota ierīce, Savienot / Atvienoties, Piešķirt īso nos., Dzēst, Dzēst visu, Uzst. kā sankcion. / Uzst. kā nesankc., Palīdzība un Iziet.*

Savienošana pārī ar ierīci

- Pārī savienoto ierīču skatā izvēlieties **Iespējas** → *Jauna pārota ierīce*. Spēļu bāze sāk meklēt uztveramības zonā esošās ierīces. Vai, ja iepriekš esat meklējis Bluetooth ierīces, vispirms tiek parādīts iepriekš atrasto ierīču saraksts. Lai uzsāktu jaunu meklēšanu, izvēlieties **Citas ierīces**.

- Ritiniet līdz ierīcei, ar kuru vēlaties savienot pārī savu spēļu bāzi, un nospiediet **Paņemt**.
- Apmainieties ar patentatslēgām; sk. iepriekšējās sadaļas 5. soli (Savienošana pārī). Ierīce tiek pievienota pārī savienoto ierīču sarakstam.


Pāra savienojuma atcelšana


- Pārī savienoto ierīču sarakstā ritiniet līdz ierīcei, kuras savienojums pārī jāatceļ, un nospiediet  vai izvēlieties **Iespējas** → *Dzēst*. Ierīce tiek izmesta no pārī savienoto ierīču saraksta un savienojums pārī tiek atcelts.
 - Lai atceltu visus savienojumus pārī, izvēlieties **Iespējas** → *Dzēst visu*.
-  **Piezīme.** Ja pašlaik ir izveidots savienojums ar ierīci un jūs izdzēšat savienojumu pārī ar šo ierīci, savienojums pārī tiek izdzēsts nekavējoties, bet savienojums paliek aktīvs.

Īso nosaukumu piešķiršana pārī savienotajām ierīcēm

Varat definēt īso nosaukumu (segvārdu, aizstājvārdu), kas palīdzēs atpazīt konkrēto ierīci. Šis nosaukums tiek saglabāts spēļu bāzes atmiņā un nav redzams citiem Bluetooth ierīču lietotājiem.

- Lai piešķirtu īso nosaukumu, ritiniet līdz ierīcei un izvēlieties **Iespējas** → *Piešķirt īso nos.* Ierakstiet īso nosaukumu un nospiediet **Labi**.


 **Piemērs.** Piešķiriet īso nosaukumu sava drauga Bluetooth ierīcei vai savam datoram, lai to varētu vienkāršāk atpazīt.

 **Piezīme.** Izvēlieties viegli iegaumējamu un atpazīstamu nosaukumu. Turpmāk, meklējot ierīces vai ja ierīce pieprasa savienojumu, jūsu izvēlētais nosaukums tiks izmantots ierīces identificēšanai.

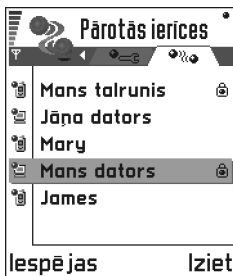
Ierīces uzstādīšana par sankcionētu vai nesankcionētu

Kad esat izveidojis savienojumu pāri ar ierīci, varat uzstādīt, lai ierīce būtu sankcionēta vai nesankcionēta:



Nesankcionēta (noklusējums) — savienojuma pieprasījumi no šīs ierīces ikreiz ir atsevišķi jāakceptē.

Sankcionēta — savienojumus starp jūsu spēļu bāzi un šo ierīci var izveidot, jums nezinot. Atsevišķa akceptēšana vai sankcionēšana nav nepieciešama. Izmantojiet šo statusu savām ierīcēm, piem., savam datoram, vai ierīcēm, kas pieder uzticamai personai. Sankcionētām ierīcēm pāri savienoto ierīču skatā blakus parādās ikona .

- Pāri savienoto ierīču skatā ritiniet līdz ierīcei un izvēlieties **Iespējas** → *Uzst. kā sankcion.* / *Uzst. kā nesank.*



Datu saņemšana pa Bluetooth


Saņemot datus pa Bluetooth, atskan signāls un jums tiek jautāts, vai vēlaties pieņemt Bluetooth ziņu. Ja to pieņemat, parādās  un objekts tiek ievietots programmas Ziņapmaiņa mapē Iesūtne. Bluetooth ziņas apzīmē ar . Plašāku informāciju sk. 79. lpp.


Bluetooth atvienošana

Bluetooth savienojums tiek atvienots automātiski pēc datu nosūtīšanas vai saņemšanas.

Spēļu bāzes savienošana ar datoru

Plašāku informāciju par to, kā izveidot savienojumu ar saderīgu datoru, izmantojot Bluetooth, un kā instalēt programmatūru PC Suite for Nokia N-Gage, sk. instalēšanas pamācībā **PC Suite Installation Guide**, kas atrodas kompaktdiska sadaļā "Software". Plašāku informāciju par PC Suite for Nokia N-Gage lietošanu sk. programmatūras PC Suite **tiešsaistes palīdzībā**.

 **Piezīme.** Programmatūra PC Suite nedarbojas, ja tiek izmantots USB kabelis; PC Suite var lietot tikai kopā ar Bluetooth.

 **Piezīme.** Nokia Audio Manager nedarbojas, ja tiek izmantots Bluetooth; šo programmu var lietot tikai kopā ar USB kabeli.

Kompaktdiska lietošana

Kad kompaktdisks ievietots saderīga datora CD-ROM diskdziņī, tam būtu jāstartējas automātiski. Ja tas nenotiek, rīkojieties šādi:

- 1 Noklikšķiniet uz sistēmas Windows pogas **Sākt** (Start) un izvēlieties Programmas (Programs) → Windows Explorer.
- 2 Kompaktdiskā atrodiet failu **NokiaN-Gage.exe** un veiciet uz tā dubultklikšķi. Tiek atvērts kompaktdiska interfeiss.
- 3 PC Suite for Nokia N-Gage atrodas sadaļā "Software". Veiciet dubultklikšķi uz "PC Suite for Nokia N-Gage". Instalācijas vednis palīdzēs jums veikt instalēšanu.



Piezīme. Programmatūra PC Suite nedarbojas, ja tiek izmantots USB kabelis; PC Suite var lietot tikai kopā ar Bluetooth.

Spēļu bāzes izmantošana par modemu savienojumiem ar internetu vai faksu nosūtīšanai un saņemšanai



Detalizētas instalēšanas instrukcijas var atrast spēļu bāzes komplektācijā ietilpstošā kompaktdiska sadaļā **Nokia Modem Options — Īsā pamācība**.

Attālā sinhronizācija



Piezīme. Sinhronizācijas programma Sync ir jāielādē no kompaktdiska.

Sinhronizācijas programma Sync ļauj sinhronizēt spēļu bāzes kalendāru vai kontaktus ar dažādām kalendāra un adrešu grāmatu programmām saderīgā datorā vai internetā. Sinhronizēšana notiek, izmantojot GSM datu zvanu vai pakešdatu savienojumu.

Sinhronizācijas programma sinhronizēšanai izmanto SyncML tehnoloģiju. Lai saņemtu informāciju par SyncML saderību, sazinieties ar piegādātāju, kas nodrošina kalendāra vai adrešu grāmatas programmu, ar kuru vēlaties sinhronizēt spēļu bāzes datus.



Attālās sinhronizācijas galvenā skata iespējas: *Sinhronizācija, Jauns sinhr. profils, Labot sinhr. profilu, Dzēst, Skatīt žurnālu, Palīdzība un Iziet*.

Jauna sinhronizācijas profila izveide



Skaidrojums. Sinhronizācijas profils — uzstādījumi attātajam serverim. Var izveidot vairākus profilus, ja dati ir jāsinhronizē ar dažādiem serveriem vai programmām.

- 1 Ja nav definēts neviens profils, spēļu bāze parāda jautājumu, vai vēlaties izveidot jaunu profilu. Izvēlieties **Jā**.
Lai izveidotu jaunu profilu papildus jau esošajiem, izvēlieties **Iespējas** → *Jauns sinhr. profils*. Izvēlieties, vai

lietosit noklusētās uzstādījumu vērtības, vai kopēsīt vērtības no esoša profila, kas jālieto kā jaunā profila pamats.

2 Definējiet:

Sinhr. profila nosauk. — norādiet aprakstošu nosaukumu profilam.

Nesēja tips / Resursdatora adrese / Ports / HTTP autentifikācija — sazinieties ar pakalpojumu sniedzēju vai sistēmas administratoru, lai uzzinātu pareizās vērtības.

Piekluves punkts — izvēlieties piekluves punktu, kas jālieto datu savienojumam. Plašāku informāciju sk. 'Savienojuma uzstādījumi' 43. lpp.



Lietotājsvārds — jūsu lietotāja ID sinhronizācijas serverim. Lai uzzinātu pareizo ID, sazinieties ar pakalpojumu sniedzēju vai sistēmas administratoru. *Parole* — ievadiet savu paroli. Lai uzzinātu pareizo vērtību, sazinieties ar pakalpojumu sniedzēju vai sistēmas administratoru.

Kalendārs — izvēlieties *Jā*, lai sinhronizētu kalendāru. *Attālais kalendārs* — ievadiet pareizu ceļu uz attālo kalendāru serveri. Jādefinē, ja iepriekšējais uzstādījums *Kalendārs* uzstādīts uz *Jā*.

Kontakti — izvēlieties *Jā*, lai sinhronizētu kontaktus. *Attālie kontakti* — ievadiet pareizu ceļu uz attālo adrešu grāmatu serveri. Jādefinē, ja iepriekšējais uzstādījums *Kontakti* uzstādīts uz *Jā*.

3 Nospiediet **Gatavs**, lai saglabātu uzstādījumus.

Datu sinhronizēšana

Sinhronizācijas galvenajā skatā ir redzami dažādi profili. Norādīts arī tas, kādu protokolu izmanto profils:  http vai  WAP, un kāda veida dati tiks sinhronizēti: Kalendārs, Kontakti vai abi.

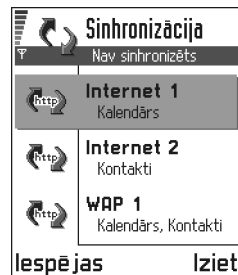
1 Galvenajā skatā ritiniet līdz profilam un izvēlieties **Iespējas**→

Sinhronizācija. Ekrāna apakšpusē parādās sinhronizācijas statuss.

Lai atceltu sinhronizāciju, pirms tā ir pabeigta, nospiediet **Atcelt**.

2 Kad sinhronizācija ir pabeigta, jūs saņemat paziņojumu.

- Kad sinhronizācija ir pabeigta, nospiediet **Sk. žurn.** vai izvēlieties **Iespējas**→ *Skatīt žurnālu*, lai atvērtu žurnāla failu, kurā uzrādīts sinhronizācijas statuss (*Pabeigta* vai *Nepabeigta*) un skaits, cik kalendāra vai kontaktu ierakstu ir pievienoti, papildināti, izdzēsti vai izlaisti (nav sinhronizēti) spēļu bāzē vai serverī.



17. Problēmu novēršana

Trūkst atmiņas

Ja parādās kāds no šiem ziņojumiem, spēļu bāzē trūkst atmiņas un jāsāk dzēst datus: *Nepietiek atmiņas darbības veikšanai. Vispirms jāizdzēš daļu datu.* vai *Trūkst atmiņas. Izdzēsiet daļu datu.* Lai apskatītu, kāda veida dati jums ir un cik daudz vietas aizņem dažādas datu grupas, atveriet **Rīki**→**Pārvalde** un izvēlieties **Iespējas**→**Atmiņas detaļas**.

Lai izvairītos no atmiņas trūkuma, var regulāri izdzēst šādus objektus:

- ziņas no programmas Ziņapmaiņa mapēm Iesūtne, Melnraksti un Nosūtītās ziņas;
- ielādētās e-pasta ziņas no spēļu bāzes atmiņas;
- saglabātās pārlūka lapas un
- attēli no mapes Attēli.

Ja vēlaties izdzēst kontaktinformāciju, kalendāra piezīmes, zvanu taimerus, spēļu rezultātus vai citus datus, atveriet atbilstošo programmu, lai izdzēstu datus.

Ja, dzēšot vairākus objektus, tiek parādīts kāds no šiem paziņojumiem — *Nepietiek atmiņas darbības veikšanai. Vispirms jāizdzēš daļu datu.* vai *Trūkst atmiņas. Izdzēsiet daļu datu.* —,

mēģiniet izdzēst objektus pa vienam (sākot ar vismazāko objektu).

Kalendāra atmiņas tīrīšana — lai vienlaikus izdzēstu vairākus notikumus, pārejiet uz mēneša skatu un izvēlieties **Iespējas**→**Dzēst**→ un pēc tam

- *Pirms datuma* — lai izdzēstu visus kalendāra ierakstus, kas attiecas uz laiku pirms konkrētā datuma. Ievadiet datumu, pirms kura jādzēš visi kalendāra ieraksti.
- *Visus ierakstus* — lai izdzēstu visus kalendāra ierakstus.

Žurnāla informācijas dzēšana — lai pilnībā izdzēstu visu žurnāla saturu, pēdējo zvanu reģistru un ziņapmaiņas piegādes atskaite, atveriet programmu Žurnāls un izvēlieties **Iespējas**→**Notīrīt žurnālu** vai izvēlieties **Uzstādījumi**→**Žurnāla ilgums**→**Bez žurnāla**.

Dažādi datu glabāšanas veidi:

- izmantojiet datorprogrammatūras komplektu PC Suite for Nokia N-Gage, lai daļu informācijas iekopētu datorā; sk. 121. lpp.;
- nosūtiet attēlus uz savu e-pasta adresi un pēc tam saglabāiet attēlus datorā, vai arī
- nosūtiet datus uz citu saderīgu ierīci pa Bluetooth.

Jautājumi un atbildes

Spēļu bāzes displejs

- J: Kāpēc, ieslēdzot spēļu bāzi, ekrānā ikreiz parādās tumši, bojātas krāsas vai spilgti punkti?
A: Tā ir aktīvās matricas displejam raksturīga parādība. Spēļu bāzes displejā ir daudzi pārslēgšanas elementi, kas nosaka pikseļu attēlojumu. Neliels daudzums trūkstošu, bojātas krāsas vai spilgtu punktu displejā var pastāvēt.

Bluetooth

- J: Kāpēc nevar pārtraukt Bluetooth savienojumu?
A: Ja cita ierīce savienojas pāri ar jūsu spēļu bāzi, bet nesūta datus un atstāj savienojumu atvērtu, vienīgais veids, kā atvienoties, ir pilnībā deaktivizēt Bluetooth saikni. Atveriet Bluetooth un izvēlieties uzstādījumu *Bluetooth*→*Izslēgts*.
- J: Kāpēc nevar atrast drauga Bluetooth ierīci?
A: Pārbaudiet, vai abi esat aktivizējuši Bluetooth. Pārbaudiet, vai attālums starp abām ierīcēm nepārsniedz 10 metrus un starp tām nav sienu un citu šķēršļu. Pārbaudiet, vai otrai ierīcei nav aktivizēts režīms "Slēpts".

Multivides ziņapmaiņa

- J: Kas jādara, ja spēļu bāze paziņo, ka tā nevar saņemt multizīgu, jo atmiņa ir pilna?
A: Nepieciešamais atmiņas daudzums ir norādīts kļūdas ziņojumā: *Nepietiek atmiņas, lai ielādētu zīgu. Vispirms jāizdzēš dati*. Lai apskatītu, kāda veida dati jums ir un cik daudz vietas aizņem dažādas datu grupas, atveriet **Rīki**→**Pārvalde** un izvēlieties **Iespējas**→*Atmiņas detaļas*.

Kad esat atbrīvojis vietu atmiņā, multizīgu centrs automātiski mēģina nosūtīt multizīgu vēlreiz.

- J: Kas jādara, ja spēļu bāze parāda paziņojumu: *Nevar ielādēt multizīgu. Tikla savienojums jau tiek lietots?*
A: Pārtrauciet visus aktīvos datu savienojumus. Multizīgas nevar saņemt, ja pārlūka vai e-pasta vajadzībām ir aktivizēts cits datu savienojums, kas izmanto atšķirīgu vārtejas adresi.
- J: Kā var pārtraukt datu savienojumu, ja spēļu bāze to uzsāk atkal un atkal? Uz mirkli parādās ziņojumi *Ielādē zīgu* vai *Mēģina vēlreiz ielādēt zīgu*. Kas notiek?
A: Spēļu bāze mēģina ielādēt multizīgu no multivides ziņapmaiņas centra. Pārbaudiet, vai ir pareizi definēti multivides ziņapmaiņas uzstādījumi un tālrunu numuros un adresēs nav kļūdu. Atveriet **Ziņapmaiņa** un izvēlieties **Iespējas**→*Uzstādījumi*→*Multizīga*. Pastāv vairāki veidi, kā liegt spēļu bāzei veidot datu savienojumus. Atveriet **Ziņapmaiņa** un izvēlieties **Iespējas**→*Uzstādījumi*→*Multizīga*.
- Izvēlieties *Saņemt zīgu*→*Atlikt ielādi*, lai multivides ziņapmaiņas centrs saglabātu zīgu vēlākai ielādei, piem., pēc tam, kad būsīt pārbaudījis uzstādījumus. Pēc šo izmaiņu veikšanas spēļu bāzei joprojām ir jāsūta informatīvās piezīmes tīklam. Lai vēlāk ielādētu zīgu, izvēlieties *Ielādēt tūlīt*.
- Izvēlieties *Saņemt zīgu*→*Noraidīt zīgu* — ja vēlaties noraidīt visas ienākošās multizīgas. Pēc šo izmaiņu veikšanas spēļu bāzei ir jānosūta informācija tīklam, un

multivides ziņapmaiņas centrs izdzēsīs visas multizīņas, kas gaida to nosūtīšanu jums.

- Izvēlieties *Multizīņu saņemšana* → *Izslēgta* – ja vēlaties ignorēt visas ienākošās multizīņas. Pēc šo izmaiņu veikšanas spēļu bāze neveido nekādus tīkla savienojumus, kas saistīti ar multivides ziņapmaiņu.

Attēli

- J: Vai attēlam, kuru vēlos atvērt, ir piemērots formāts?
A: Plašāku informāciju par nodrošinātajiem attēlu formātiem sk. 62. lpp.

Mūzika

- J: Kāpēc uz spēļu bāzi nevar pārsūtīt mūzikas ierakstus?
A: Pārliecinieties, vai atmiņas kartē pietiek vietas. Ja nepieciešams, izdzēsiet no atmiņas kartes dažus mūzikas ierakstus.

Spēles

- J: Kāpēc nevar spēlēt izvēlēto spēli?
A: Pārbaudiet, vai ir ievietota izvēlētajai spēlei atbilstošā atmiņas karte.

Ziņapmaiņa

- J: Kāpēc nevar izvēlēties kontaktu?
A: Ja kontaktu katalogā nevarat atlasīt kontaktu, kontakta kartītē nav tālruņa numura vai e-pasta adreses. Pievienojiet trūkstošo informāciju kontakta kartītei programmā Kontakti.

Kalendārs

- J: Kāpēc nav redzami nedēļu numuri?
A: Ja esat izmainījis kalendāra uzstādījumus tā, lai nedēļa sāktos kādā citā dienā, nevis pirmdienā, nedēļu numuri netiek parādīti.

Pārlūks

- J: Nav definēts derīgs piekļuves punkts. Definējiet to pakalpojumu uzstādījumos.
A: Ievadiet pareizus pārlūka uzstādījumus. Lūdziet palīdzību pārlūka pakalpojumu sniedzējam. Sk. 'Spēļu bāzes uzstādīšana pārlūka pakalpojumam' 105. lpp.

Žurnāls

- J: Kāpēc žurnāls ir tukšs?
A: Iespējams, ka esat aktivizējis filtru un nav reģistrēti sakaru gadījumi, kas atbilst šim filtram. Lai apskatītu visus notikumus, izvēlieties **Iespējas** → *Filtrs* → *Visi sakari*.

Savienošana ar personālo datoru

- J: Kāpēc rodas problēmas, veidojot savienojumu starp spēļu bāzi un saderīgu datoru?
A: Pārliecinieties, vai datorā ir instalēts programmatūras komplekts PC Suite for Nokia N-Gage un vai tas ir palaists. Skatiet instalēšanas pamācību **Installation guide for PC Suite** kompaktdiska sadaļā "Software". Plašāku informāciju par PC Suite for Nokia N-Gage lietošanu sk. programmas **tiešsaistes palīdzībā**.





Piezīme. Programmatūra PC Suite nedarbojas, ja tiek izmantots USB kabelis; PC Suite var lietot tikai kopā ar Bluetooth.



Piekļuves kodi

- J: Kāds ir mans atslēgas, PIN vai PUK kods?
A: Noklusētais atslēgas kods ir **12345**. Ja aizmirstat vai pazaudējat atslēgas kodu, sazinieties ar spēļu bāzes izplatītāju.
Ja aizmirstat vai pazaudējat PIN vai PUK kodu, vai arī neesat saņēmis šādu kodu, sazinieties ar tīkla pakalpojumu sniedzēju.
Informāciju par parolēm lūdziet piekļuves punkta nodrošinātājam, piem., interneta pakalpojumu sniedzējam (ISP), pārlūka pakalpojumu sniedzējam vai tīkla operatoram.

Programma nereaģē

- J: Kā aizvērt programmu, kura nereaģē?
A: Nospiežot un turot , atveriet programmu pārslēgšanas logu. Pēc tam atrodiat vajadzīgo programmu un nospiediet , lai aizvērtu programmu.

Atvērts pārāk daudz programmu

- J: Kāpēc, spēlējot spēli, tā lēni reaģē?
A: Atvērts pārāk daudz programmu. Aizveriet programmas, kuras nelietojat, nospiežot un turot . Pēc tam atrodiat vajadzīgo programmu un nospiediet , lai aizvērtu programmu.

Nokia Audio Manager

- J: Kāpēc nav redzama N-Gage ikona?
A: Pirms savienojat spēļu bāzi ar datoru, izmantojot USB kabeli, pārliecinieties, vai datorā ir instalēta programmatūra Nokia Audio Manager.



Piezīme. Nokia Audio Manager nedarbojas, ja tiek izmantots Bluetooth; šo programmu var lietot tikai kopā ar USB kabeli.

18. Informācija par akumulatoru

Uzlādēšana un izlādēšana

- Ierīces darbību nodrošina atkārtoti uzlādējams akumulators.
- Atcerieties, ka jauna akumulatora optimālais darbības līmenis tiek sasniegts tikai pēc diviem vai trim pilniem uzlādēšanas un izlādēšanas cikliem!
- Akumulatoru var uzlādēt un izlādēt simtiem reižu, tomēr tas pamazām nolietosies. Ja ierīces darbības laiks (tālruņa sarunu laiks un gaidīšanas režīma laiks) kļūst ievērojami īsāks nekā parasti, ir jāiegādājas jauns akumulators.
- Lietojiet tikai šīs ierīces ražotāja ieteiktos akumulatorus un uzlādējiet tos tikai ar ražotāja ieteiktajiem lādētājiem. Atvienojiet lādētāju, ja tas netiek lietots. Neatstājiet akumulatoru pieslēgtu lādētājam ilgāk par nedēļu, jo pārlādēšana var saīsināt tā iespējamo ekspluatācijas laiku. Pilnībā uzlādēts akumulators, kas netiek izmantots, ar laiku istabas temperatūrā izlādējas pats.
- Akumulatora spēju uzlādēties ietekmē pārāk augsta vai zema temperatūra.
- Izmantojiet akumulatoru tikai tam paredzētajos nolūkos.
- Nelietojiet bojātu akumulatoru vai lādētāju.
- Neizraisiet akumulatora īssavienojumu. Nejaušs īssavienojums var notikt, metāla priekšmetam (monētai, saspraudei vai pildspalvai) radot tiešu savienojumu starp akumulatora + un – kontaktiem (metāla svītriņas akumulatora aizmugurē), piemēram, nēsājot rezerves akumulatoru kabatā vai somā. Īssavienojums var sabojāt akumulatora kontaktus vai savienojošo priekšmetu.
- Akumulatora atstāšana karstā vai aukstā vietā, piemēram, noslēgtā automašīnā vasarā vai ziemā, samazinās tā ietilpību un iespējamo ekspluatācijas ilgumu. Centieties glabāt akumulatoru temperatūrā no 15 °C līdz 25 °C (59 °F – 77 °F). Ierīce ar karstu vai aukstu akumulatoru kādu brīdi var nestrādāt, pat, ja tas ir pilnībā uzlādēts. Akumulatora darbību īpaši ierobežo temperatūra zem sasalšanas robežas.
- Nemetiet akumulatoru ugunī!
- Izņiciniet akumulatorus atbilstoši vietējiem noteikumiem (piemēram, nododiet otrreizējai pārstrādei). Neizmetiet to kopā ar sadzīves atkritumiem.
- Izņemiet akumulatoru tikai tad, kad ierīce ir izslegta.

19. Apkope un glabāšana

Ši ierīce ir augstvērtīgs izstrādājums un ar to jārikojas saudzīgi. Tālākie ieteikumi jums palīdzēs izmantot ierīci daudzus gadus un nepieciešamības gadījumā sniegs iespēju izmantot garantijas pakalpojumus.

- Ierīci un tās papildinājumus glabājiēt bērniem nepieejamā vietā.
- Sargājiēt ierīci no mitruma. Atmosfēras nokrišņi, mitrums un visa veida šķidrums satur vielas, kas var izraisīt ierīces elektronisko shēmu koroziju.
- Nelietojiet un neglabājiēt ierīci putekļainās un netīrās vietās, jo var tikt bojātas tās kustīgās daļas.
- Neglabājiēt ierīci karstumā. Augsta temperatūra var ievērojami samazināt elektronisko daļu ekspluatācijas laiku, sabojāt akumulatoru, kā arī izkausēt dažas plastmasas daļas.
- Neglabājiēt ierīci aukstumā. Ierīcei sasilstot (līdz normālai temperatūrai), tās iekšienē var notikt mitruma kondensācija, kas var sabojāt elektroniskos komponentus.

- Nemēģiniet ierīci izjaukt. Nepareiza darbība ar ierīci var to sabojāt.
- Centieties ierīci pasargāt no nokrišanas, kratīšanas un triecieniem. Pretējā gadījumā var tikt bojātas ierīces elektroniskās shēmas.
- Ierīces tīrīšanai nelietojiet stipras ķīmiskas vielas, atšķaidītājus vai koncentrētus mazgāšanas līdzekļus.
- Nekrāsojiēt ierīci. Krāsa var traucēt ierīces kustīgajām daļām un tās pareizai darbībai.
- Izmantojiēt tikai komplektācijā ietilpstošo vai ražotāja apstiprinātu antenu. Neapstiprinātas antenas, to modifikācijas vai papildierīces var sabojāt ierīci un būt radioviļņu iekārtu lietošanas noteikumu pārkāpums.

Visi iepriekš minētie ieteikumi attiecas gan uz šo ierīci, gan akumulatoru, lādētāju un citiem papildinājumiem. Ja kāds no tiem nedarbojas pareizi, nogādājiēt to kvalificētam apkopes speciālistam, kas jums palīdzēs problēmu novērst uzreiz vai veiks nepieciešamos labošanas darbus.

20. Svarīga informācija par drošību

Satiksmes drošība

Vadot automašīnu, nelietojiet ierīci, turot to rokā. Nenovietojiet ierīci uz pasatiera sedekļa vai cita vieta, kur tā var nokrist vai citādi tikt bojāta sadursmes vai pekdņas apstāšanās rezultātā.

Atcerieties, ka satiksmes drošība ir pirmajā vietā!

Darbības vide

Vienmēr ievērojiet dažādām vietām atbilstošos mobilo ierīču lietošanas noteikumus un izslēdziet ierīci ikreiz, kad noteikumi aizliedz lietot tālruni vai spēļu ierīci, kā arī gadījumos, kad tā var izraisīt bīstamu situāciju, traucējot iekārtu darbību.

Lietojiet ierīci tikai tās normālajā darba pozīcijā.

Lai neparkaptu radiofrekvencu iedarbības noteikumus, lietojiet tikai Nokia apstiprinātus piederumus. Kad ierīce ir ieslēgta un tiek nesata pie karmena, vienmēr lietojiet Nokia apstiprinātu parnesšanas sominu.

Ierīces detaļas ir magnētiskas. Ierīce var pievilkt metāla priekšmetus, tāpēc personas, kas lieto dzirdes aparātus, nedrīkst turēt ierīci pie auss, kurā ir dzirdes aparāts. Vienmēr nostipriniet ierīci turētājā, jo skaļrunis var pievilkt metāla priekšmetus. Nenovietojiet ierīces tuvumā kredītkartes vai magnētiskos datu nesējus, jo ir iespējama tajos esošās informācijas izdzēšana.

Elektroniskās iekārtas

Lielākā daļa moderno elektronisko ierīču ir aizsargātas pret radioviļņiem. Tomēr dažas iekārtas var nebūt pietiekami aizsargātas pret šīs mobilās ierīces raidītajiem radioviļņiem.

Elektrokardiostimulatori Lai izvairītos no iespējamam elektronisko sirds stimulatoru darbības traucējumiem, elektronisko sirds stimulatoru ražotāji iesaka ievērot vismaz 20 cm (6 collu) lielu distanci starp mobilo ierīci un elektronisko sirds stimulatoru. Šie ieteikumi atbilst neatkarīgās izpētes un Mobilās Tehnoloģijas izpētes rezultātiem. Ieteikumi elektrokardiostimulatoru lietotājiem:

- Kad ierīce ir ieslēgta, starp ierīci un elektrokardiostimulatoru vienmēr jāievēro vairāk nekā 20 cm (6 collu) liela distance;
- Ierīci nedrīkst nēsāt krūšu kabatā;
- Lai mazinātu iespējamus darbības traucējumus, ierīce jālieto pie tās auss, kas atrodas pretējā pusē elektrokardiostimulatoram;
- Ja rodas vismazākās aizdomas, ka ierīce rada traucējumus, nekavējoties izslēdziet to.

Dzirdes aparāti Dažas mobilās ierīces var radīt traucējumus atsevišķos dzirdes aparātos. Šādu traucējumu gadījumā konsultējieties ar pakalpojumu sniedzēju.

Citas medicīnas iekārtas Jebkuru radioviļņu iekārtu, arī mobilo ierīču, darbība var izraisīt traucējumus nepietiekami aizsargātām medicīnas iekārtām. Lai noskaidrotu, vai iekārtas

ir pietiekami aizsargātas pret radioviļņu starojumu, kā arī citu jautājumu gadījumā, sazinieties ar ārstu vai medicīnas iekārtas ražotāju. Ja to prasa vietējie noteikumi, izslēdziet ierīci, atrodoties medicīnas iestādēs. Slimnīcās vai medicīnas iestādēs var tikt lietota aparātūra, kas ir jutīga pret radioviļņu starojumu.

Transporta līdzekļi Radiosignāli var radīt traucējumus nepareizi uzstādītām vai nepietiekami aizsargātām transporta līdzekļu motora elektroniskajām sistēmām (piemēram, degvielas elektroniskajām iesmidzināšanas sistēmām, elektroniskajām bremžu pretbloķēšanas sistēmām, elektroniskajām ātruma kontroles sistēmām, gaisa spilvenu sistēmām). Noskaidrojiet šos jautājumus, konsultējoties ar transporta līdzekļa ražotāju vai pārstāvi. Konsultējieties ar ražotāju arī par katru iekārtu, kas tiek pievienota transporta līdzeklim.

Citas iekārtas Izslēdziet ierīci, ja to pieprasa izliktie norādījumi.

Drošības norādījumi videospēlem

Par gaismjutības lekmēm Loti nelielai cilvēku daļai var sakties lekme, nonakot saskare ar noteiktiem vizuāliem attēliem, ieskaitot mirgojošas gaismas vai to kombinācijas, kas var parādīties videospēles. Pat tādām cilvēkiem, kuriem iepriekš nav bijušas lekmes vai epilepsija, nediagnosticētos apstākļos videospēļu skatīšanas laikā, iespējams, var iestāties gaismjutības epilepsijas lekmes. Šīm lekmēm iespējami dažādi simptomi, ieskaitot reibonus, redzes traucējumus, acu vai sejas raustīšanos, roku vai kāju krampjus vai trīci, dezorientāciju, apjukumu vai īslaicīgus apziņas traucējumus. Lekmes var izraisīt arī samanas zudumu vai krampjus, kuru rezultāta

iespējams būt traumas, nokritot vai sasitoties pret tuvuma esošiem priekšmetiem.

Ja pamanāt kādu no šiem simptomiem, nekavejoties partrauciet spēli un sazinieties ar ārstu. Pieaugušajiem, kuri ļauj spēlēt spēles pusaudžiem (vai bērniem), vīni ir jāpieskata vai arī jāaptauja par šiem simptomiem, jo bērniem lekmju iespējamība ir lielāka nekā pieaugušajiem. Gaismjutības epileptisko lekmju risku var mazināt, spēlējot spēles labi apgaismotā telpā un izvairoties to darīt, ja esat miegains vai noguris. Ja jums vai kādam no jūsu radiem ir bijušas lekmes vai epilepsija, pirms spēļu spēlēšanas konsultējieties ar ārstu.

Droša spēlēšana Vismaz reizi pusstunda atpūties no spēļu spēlēšanas. Nekavejoties partrauciet spēli, ja sakāt just nogurumu vai jums rodas neparastas sajūtas vai sāpes plaukstās un/vai rokās. Ja negatīvas sajūtas nepāriet, sazinieties ar ārstu. Lietojot vibrāciju, var pasliktināt esošo traumu vai slimību stāvokli. Neieslēdziet vibrāciju, ja jums ir jebkādas pirkstu, plaukstu, plaukstu locītavu vai roku kaulu vai locītavu slimības.

Vietas, kur iespējamas eksplozijas

Izslēdziet ierīci vietās, kur iespējama eksplozija, un ievērojiet visas zīmes un norādījumus. Šādās vietās dzirkstele var izraisīt eksploziju vai aizdegšanos, kas var būt iemesls savainojumiem vai pat nāvei.

Ierīci ieteicams izslēgt degvielas uzpildes stacijā (autoservisā). Lietotājiem vēlreiz tiek atgādināts, ka stingri jāievēro visus lietošanas ierobežojumus degvielas glabātuvēs un sadales stacijās, ķīmiskajās rūpnīcās vai vietās, kur notiek spridzināšanas darbi.

Vietas, kur iespējamas eksplozijas, ne vienmēr ir skaidri norādītas. Pie tādām vietām pieder ķīmisko vielu glabātavas un sadales stacijas; transporta līdzekļi, kas izmanto sašķidrinātu gāzi (piemēram, propānu vai butānu); vietas, kur gaiss satur ķīmiskās vielas vai šķiedras, putekļus vai metāla daļiņas; un visas citas vietas, kur jums parasti lūdz izslēgt automašīnas motoru.

Transporta līdzekļi

Ierīces apkope vai uzstādīšana automašīnā jāuztic tikai kvalificētiem speciālistiem. Nepareiza ierīces uzstādīšana var būt bīstama, kā arī liegt tiesības uz garantijas apkopi.

Regulāri pārbaudiet, vai viss mobilās ierīces aprīkojums automašīnā ir nostiprināts un darbojas pareizi.


Nekādā gadījumā neglabājiet ugunsbīstamus šķidrumus, gāzi vai sprādzienbīstamas vielas kopā ar ierīci, tās daļām vai papildinājumiem.

Atcerieties, ka automašīnās, kas ir aprīkotas ar gaisa spilveniem, gaisa spilveni piepūšas ar lielu spēku. Nenovietojiet nekādus priekšmetus, arī uzstādītas vai pārnēsājamas mobilās ierīces blakus gaisa spilveniem vai to darbības telpā. Ja ierīce automašīnā nav pareizi uzstādīta, gaisa spilvena piepūšanās gadījumā iespējams gūt nopietnus savainojumus.

Ierīci aizliegts lietot, atrodoties lidmašīnā. Izslēdziet ierīci pirms iekāpšanas lidmašīnā. Mobilo ierīču lietošana lidmašīnā var būt bīstama lidmašīnas ierīču darbībai, traucēt lidaparāta sakarus un ir pretlikumīga.



Šo noteikumu neievērošana pārkāpējam var liegt iespēju turpmāk izmantot mobilo radiosakaru pakalpojumus, kā arī izraisīt juridiskas sankcijas.

Zvanišana ārkārtas situācijās

 **SVARĪGI!** Šī ierīce, tāpat kā jebkurš mobilais tālrunis, darbojas ar radiosignālu, šūnu un kabeļu tīklu, kā arī lietotāja programmētu funkciju palīdzību, kas nevar garantēt savienojumu jebkuros apstākļos. Tāpēc svarīgu sakaru (piemēram, sazināšanās ar medicīniskajiem dienestiem) uzturēšanai nekad nepaļaujieties tikai uz mobilo tālruni.

Iespējams, ka dažos mobilo tālrunu tīklos vai arī noteiktu tālrunu funkciju dēļ nav iespējams veikt ārkārtas zvanus. Sīkāku informāciju var uzzināt no vietējā pakalpojumu sniedzēja.

Lai zvanītu ārkārtas situācijās:

- 1 Ja ierīce nav ieslēgta, ieslēdziet to. Pārbaudiet, vai ir pietiekams signāla stiprums. Dažos tīklos var tikt pieprasīts ievietot ierīcē derīgu SIM karti.
- 2 Lai notīrītu displeju un sagatavotu tālruni zvanīšanai, nospiediet  tik daudz reizi, cik nepieciešams (piemēram, lai partrauktu zvanu, aizvērtu izvēlni utt.).
- 3 Ievadiet savai atrašanās vietai atbilstošu ārkārtas numuru (piem., 112 vai citu oficiālu palīdzības dienestu izsaukšanas numuru). Dažās valstīs un reģionos tie var atšķirties.
- 4 Nospiediet taustiņu .

Ja ierīcē ir aktivizētas noteiktas funkcijas, pirms ārkārtas zvana veikšanas šīs funkcijas ir jāatceļ. Plašāku informāciju var atrast šajā pamācībā vai sazinoties ar mobilo pakalpojumu sniedzēju.

Zvanot ārkārtas situācijā, centieties sniegt pēc iespējas precīzāku un skaidrāku informāciju. Atcerieties, ka jūsu mobila ierīce avārijas vai negadījuma vietā, iespējams, ir vienīgais sakaru līdzeklis — nepārtrauciet sarunu, pirms jums to ļauj darīt.



Uzmanību: Bezsaistes profils neļauj veikt jebkādas zvānus, ieskaitot ārkārtas zvānus, kā arī izmantot citas funkcijas, kurām nepieciešams tīkla pārklājums.

Informācija par sertifikātu (SAR)

ŠIS TĀLRUŅA MODELIS ATBILST RADIO FREKVENČU IEDARBĪBAS PRASĪBĀM.

Mobilā ierīce ir radio signālu raidītāja un uztvērēja. Tā ir izstrādāta un ražota tā, lai nepārsniegtu radiofrekvenču (RF) iedarbības ierobežojumus, ko nosaka starptautiskie noteikumi (ICNIRP). Šie ierobežojumi ir visaptverošu vadlīniju daļa un nosaka iedzīvotājiem pieļaujamās RF enerģijas līmeņus. Vadlīnijas ir izstrādājušas neatkarīgas zinātniskas organizācijas, veicot periodisku un vispusīgu zinātnisko pētījumu novērtējumu. Noteikumi paredz ievērojamu drošības rezervi, lai garantētu drošību visām personām neatkarīgi no vecuma un veselības stāvokļa.

Mobilo tālrunu ietekmes standarts izmanto mērvienību, ko sauc par īpašās absorbcijas koeficientu (Specific Absorption

Rate vai SAR). Starptautiskajos noteikumos norādītais SAR ierobežojums ir 2 W/kg*. SAR testēšana ir veikta, izmantojot standarta darbības pozīcijas, ierīcei raidot ar maksimālo apstiprināto jaudu visās pārbaudītajās frekvenču joslās. Lai gan SAR nosaka augstākajam apstiprinātajam jaudas līmenim, reālais SAR līmenis ierīces darbības laikā var būt zem maksimālās vērtības. Tas ir tāpēc, ka ierīce ir paredzēta darbam vairākos jaudas līmeņos, lai izmantotu tikai tik daudz jaudas, cik nepieciešams tīkla sasniegšanai. Tātad, jo tuvāk atrodaties mobilās bāzes stacijas antenai, jo zemāka ir jaudas izzve.

Šī tālruņa modeļa augstākā SAR vērtība, pārbaudot to lietošanai pie auss, ir 0,37 W/kg. Lai gan šīs vērtības ir atšķirīgas dažādu tālrunu dažādiem SAR līmeņiem un dažādām pozīcijām, tās visas atbilst starptautiskajām RF ietekmes prasībām.

Šis produkts atbilst RF iedarbības prasībām, ja to lieto, turot pie auss vai novietotu vismaz 1,5 cm attālumā no ķermeņa. Ja tālruņa pārnēsāšanai izmanto somiņu, jostas turētāju vai piestiprinātāju, šajos papildinājumos nedrīkst būt metāla daļu un tiem jātur produkts vismaz 1,5 cm attālumā no ķermeņa.

* SAR ierobežojums publiskās vietās izmantojamiem mobilajiem tālruniem ir vidēji 2 vati uz kilogramu (W/kg) uz desmit gramiem ķermeņa daļu. Noteikumi paredz ievērojamu drošības rezervi, lai garantētu papildu drošību apkārtējiem un ņemtu vērā iespējamās atšķirības mērījumos. SAR vērtības var atšķirties atkarībā no vietējām prasībām un tīkla frekvences. Citu reģionu informāciju par SAR, lūdz, skatiet pie produktu informācijas Web lapā www.nokia.com.

Alfabētiskais rādītājs

A

Animācijas 61
Apmaksa
 Pakešdati 44
Apskate
 Attēli 60
 GIF animācijas 61
Atbildēšana uz zvanu 19
 Automātiski 52
Atlikšana 102
Atmiņas karte 26
 Atbloķēšana 28
 Atjaunošana 27
 Atmiņas patēriņš 28
 Dublējumkopija 27
 Formatēšana 27
 Parole 28
 Videoklipi 26
Atmiņas tīrīšana
 Kalendāra ieraksti 124
 Žurnāla informācija 124
Atskaites 70
Atslēgas kods 48
Attālā pastkaste 82
 Atvienošanās 84
Attālā sinhronizācija 122

Attēli 60

Apskate 60
Attēla detaļu apskate 61
Fokusējuma pārvietošana 61
Formāti 62
Grafisko īsziņu mape 62
Organizēšana 62
Pa visu ekrānu 61
Pagriešana 61
Pievienošana kontakta kartītei 54
Tastatūras īsceļi, skatot attēlus 61
Tālummaiņa 61

Atvienošanās

Bluetooth 121
Audio faili
 Sk. *Multivides faili*

Austiņas 15
Automātiskā atbilde 52

Ā

Ātrgaitas dati, skaidrojums 43
Ātrie numuri 57
 Zvanišana 18

B

Balss frāzes 55
 Dzēšana 56
 Mainīšana 56

Noklausīšanās 56

Pievienošana 55
Skaidrojums 53
Zvanišana 56

Balss frāžu ierakstīšana 55

Balss ieraksti 104

Balss iezvane 55

Balss pastkaste 18

 Numura mainīšana 18

 Zvanu pāradresācija uz balss
 pastkasti 21

Balss ziņas 18

Bezdarbības stāvoklis

 Sk. *Gaidīšanas režīms*

Bezsaiste 83

Bezsaistes profils 93

Bluetooth 117

 Atvienošanās 121

 Datu saņemšana 121

 Datu sūtīšana 118

 Ierīču ikonas 119

 Īsie nosaukumi pārī savienotajā
 ierīcēm 120

 Patentatslēga, skaidrojums 119

 Pāra savienojuma atcelšana 120

 Pieprasījumi savienot pārī 119

Ražotāja uzstādīta
 patentatslēga 119
Savienojuma pieprasījumi 119
Savienojuma statusa indikatori 120
Savienošana pāri 119
Unikālā ierīces adrese 118
Uzstādījumi 118
Brīvroku
 Sk. *Skajrunis*
D
Darbība fonā 63
Data Import
 Kontakti 59, 98
Datorsavienojumi 121
Datu savienojumi
 Indikatori 10
Datums, uzstādījumi 48
Displeja uzstādījumi 41
DNS, domēnu vārdu pakalpojums,
 skaidrojums 46
Drošība
 Drošības sertifikāti 50
 Piekļuves kodi 48
 Uzstādījumi 48
DTMF toņi, skaidrojums 20
Dzēšana
 Kalendāra ieraksti 96
 Kontaktu kartītes 54
 Pēdējo zvanu žurnāls 22
 Zvani 25

Zvanu izmaksu skaitītāji 24
E
Ekrānsaudzētājs
 Uzstādījumi 41
Ekrānu uzņēmums 63
E-pasts 78
 Attālā pastkaste 82
 Atvēršana 84
 Bezsaiste 83
 Dzēšana 85
 Ielāde no pastkastes 83
 Pielikumi 84
 Pielikumu saglabāšana 85
 Tiešsaiste 83
 Uzstādījumi 89
F
Failu formāti
 JAD un JAR 114
 MP3 38
 M3U 38
 RealOne Player 65
 SIS fails 114
 .AAC 38
Fiksētā zvanišana 49
Fona attēls
 Sk. *Uzstādījumi, Vispārīgi*
G
Gaidīšanas režīms 9
 Indikatori 10

Uzstādījumi 41
GIF animācijas 61
GPRS
 Sk. *Pakešdati*
Grāmatzīme, skaidrojums 106
H
HSCSD
 Sk. *Ātrgaitas dati*
I
Ielīmēšana
 Teksts 74
Ieraksti, skaņu ierakstīšana 104
Ierakstīšana no ārējas iekārtas 33
Indikatori 10
 Datu savienojumi 10
Info pakalpojums 86
Informācija par akumulatoru 128
Informācija par drošību
 Apkope un glabāšana 129
 Darbības vide 130
 Elektroniskās iekārtas 130
 Satiksmes drošība 130
 Transporta līdzekļi 132
 Videospeles 131
 Vietas, kur iespējamas
 eksplodijas 131
 Zvanišana ārkārtas situācijās 132
Interneta piekļuves punkts (IAP)
 Sk. *Piekļuves punkti*
IP adrese, skaidrojums 46

ISDN, skaidrojums 46

Izgriešana

Teksts 74

Izlase 99

Īsceļa pievienošana 99

Izsūtne 86

Izveide

Kontaktu kartītes 53

Izvēlne 11

Galvenās izvēlnes pārkārtošana 11

Izvēlnes taustiņš 11

I

Īsceļi

izlasē 99

Mapē Attēli 61

Īsziņu pakalpojumu centrs

Jauna centra pievienošana 88

J

JAD un JAR faili 114

Java

Sk. *Programmas*.

Jutīgā teksta ievade 72

Izslēgšana 73

Padomi 72

K

Kalendārs 95

Attālā sinhronizācija 123

Ierakstu sūtīšana 98

Kalendāra ieraksta lauki 96

Signāls 98

Signālu pārtraukšana 98

Simboli 97

Skati 96

Uzstādījumi 98

Vairāku ierakstu vienlaicīga
dzēšana 124

Kalkulators 100

Kešatmiņa, skaidrojums 110

Iztīrīšana 110

Kompaktdisks 122

Komponists 103

Melodijas stila mainīšana 103

Melodiju klausīšanās 103

Skaņas skaļuma regulēšana 103

Tempa pielāgošana 103

Konferences zvani 18

Kontakti

Data Import 59, 98

Kontaktu grupas 58

Dalībnieku noņemšana 59

Vairāku dalībnieku vienlaicīga
pievienošana 58

Zvanu signālu pievienošana 57

Kontaktu kartītes

Attālā sinhronizācija 123

Attēlu ievietošana 54

Ātrā zvana numuru piešķiršana 57

Balss frāzes 55

Balss frāžu dzēšana 56

Balss frāžu mainīšana 56

Balss frāžu noklausīšanās 56

Balss frāžu pievienošana 55

DTMF toņu saglabāšana 20

Noklusēto numuru un adrešu
piešķiršana 55

Zvana signālu noņemšana 57

Zvanu signālu pievienošana 57

Konvertors 101

Maiņas kursu pievienošana 102

Valūtas konvertēšana 101

Valūtu pārdēvēšana 102

Vienību konvertēšana 101

Kopēšana

Kontaktu kopēšana starp SIM karti
un spēļu bāzes atmiņu 53

Teksts 73

Koplietojamā atmiņa 16

L

Laiks, uzstādījumi 48

Lejupielāde 109

Limits zvanu izmaksām 23

M

Manas mapes 82

mape 109

Mapes, veidošana, objektu sakārtošana
mapēs 13

Meklēšanas lauks 14

Mērvienību konvertors 101

Modems

Spēļu bāzes izmantošana modema funkcijām 122

Modinātājs 102

Atlikšana 102

Multivides faili

Atskaņošana 66

Failu formāti 65

Skaidrojums 65

Multizīņas 75

Apskate 80

Izveide 76

Skaņu atkārtošana 80

Skaņu atskaņošana 80

Mūzika 31

ierakstīšana 33

Mūzikas atskaņotājs 31

Mūzikas faili

Sk. *Multivides faili*

Mūzikas failu pārsūtīšana

Sk. *Nokia Audio Manager*

Mūzikas klausīšanās 32

N

Neatbildētie zvani 22

Nokia Audio Manager 35

O

Organizēšana

Izvēlne 11

P

Pakalpojumi

Pārlūkošana 107

Savienojuma pārtraukšana 110

Savienojuma veidošana 106

Pakalpojumu komandu redaktors 87

Pakešdati 44

Datu skaitītājs 25

Izcenojumi 44

Savienojuma taimeris 25

Skaidrojums 44

Uzstādījumi 47

Pakešdatu cenas 44

Papildinājumi

Uzstādījumi 52

Parastā teksta ievade 71

Parole

Atmiņas karte 28

Pastkaste 82

Atvienošanās 84

Pārlūks

Pakalpojumu ziņas 81

Pakalpojumu ziņu uzstādījumi 91

Pārlūka piekļuves punkti, sk.

Piekļuves punkti

Pārslēgšanās starp programmām 12

Pārtraukšana

Kalendāra signāls 98

Modinātājs 102

Personālais dators

Savienojuma veidošana 121

Pēdējo zvanu žurnāls 21

Neatbildētie zvani 22

Saņemtie zvani 22

Sarunu ilgums 23

Sarunu izmaksas 23

Sastādītie numuri 22

Zvanu apmaksas vienības 23

Zvanu izmaksu limits 23

Zvanu sarakstu dzēšana 22

Piegādes atskaites 70

Piekļuves kodi 48

Piekļuves punkti 43

Uzstādījumi 45

Uzstādījumi, papildu 46

Piekļuves punkti, skaidrojums 43

Pakalpojumu sniedzējs,
skaidrojums 43

Pielikumi

Apskate 84

Ielādēšana 84

Piezīmes 102

Piezvanišana 17

Lietojot balss frāzi 56

PIN kods 48

Atbloķēšana 48

Priekšapmaksas SIM kartes 23

Problēmu novēršana 124

Profilī 92

Pārdēvēšana 93
Uzstādījumi 92, 94
Programmas 111
 Java programmas
 atinstalēšana 112
 Java programmas atvēršana 112
 Java programmas instalēšana 111
 Java programmu uzstādījumi 112

Programmatūra
 Instalēšana 114
 Noņemšana 115
 .SIS faila pārsūtīšana uz spēļu
 bāzi 115

Programmatūras instalēšana 114
Programmatūras noņemšana 115
Pulkstenis 102
 Modinātājs 102
 Uzstādījumi 102

R

Radio 33
Radio ierakstīšana 35
Radio klausīšanās 33
Radio lietošana 34
Radiostacijas meklēšana 34
Rakstīšana 71

 Jutīgā teksta ievade 72
 Jutīgā teksta ievade, izslēgšana 73
 Parastā teksta ievade 71

RealOne Player 65
 Failu formāti 65

Multivides ceļvedis 66
Skaļuma regulēšana 67
Straumēšana 66
Rediģēšana
 Kalendāra ieraksti 95
 Kontaktu kartītes 53
 Teksts 71

Rīki

Sk. nodaļu *Pārvalde — programmu
un programmatūras
instalēšana*

S

Saņemšana
 Dati pa Bluetooth 121
 *Zvana signāli, operatora logotipi un
uzstādījumi, sk. Viedziņas*

Saņemtie zvani 22
Sastādītie numuri 22
Savienojuma indikatori
 Bluetooth 120
 Datu savienojumi 10
Savienojuma uzstādījumi 43
Savienošana pārī, skaidrojums 119
Sertifikāti 50

 Uzticamības uzstādījumi 51

Signāli 92

SIM karte

 Vārdi un numuri 25
 Vārdu un numuru kopēšana 53
 Zīņas 86

Ziņu apskate SIM kartē 25
Simboli

 Kalendāra ieraksti 97

Sinhronizācija

 Sk. *Attālā sinhronizācija*

SIS fails 114

Sīktēli

 Kontakta kartītē 54

Skaļrunis 14

 Aktivizēšana 14, 15

 Izslēgšana 15

Skaļruņa aktivizēšana

Skaļuma regulēšana 14

 Sarunas laikā 17

Skaņas 92

 Personiskā zvana signāla
 noņemšana 57

Skaņas faili

 Sk. *Multivides faili*

Spēle diviem spēlētājiem 29

Spēle vairākiem spēlētājiem 30

Spēles 29

 Spēles sākšana 29

Straumēšana

 Skaidrojums 66

Sūtīšana

 Dati pa Bluetooth 118

 Kalendāra ieraksti 98

 Kontaktu kartītes, vizītkartes 57

 Multivides faili 67

Videoklipi 67
SyncML
Sk. *Attālā sinhronizācija*
Š
Šūnas info parādīšana 52
Šūnu apraides ziņas 86
T
Tālrunu katalogs
Sk. *Kontakti*
Tālrunmaīņa 61
Teksta īsziņas 74
Rakstīšana un sūtīšana 74
Teksta rakstīšana 71
Teksta veidnes 82
Tiešsaiste 83
Tiešsaistes palīdzība 12
Trūkst atmiņas
Atmiņas patēriņa apskate 28, 116
Problēmu novēršana 124
U
USSD komandas 87
Uzdevums 100
Uztādījumi
Atslēgas kods 48
Bluetooth 118
Datums un laiks 48
Displejs 41
Drošība 48
E-pasts 89

Fiksētā zvanišana 49
Ierīces uzstādījumi 40
Info pakalpojums 91
Īsziņas 87
Kalendārs 98
Papildinājumi 52
Pārlūka pakalpojumu ziņas 91
Piekluves kodi 48
PIN kods 48
Programmas (Java™) 112
Pulkstenis 102
RealOne Player 67
Savienojums 43
Sertifikāti 50
Skaņas 92, 94
Vispārīgi 40
Ziņapmaiņa 87
Ziņapmaiņa, mape Nosūtītās ziņas 91
Zvani 25
Zvanu aizliegšana 51
Zvanu pāradresācija 21
Uztādījumu maiņa 63
V
Vairāku spēlētāju spēles 30
Valoda
rakstīšanai 40
vCard formāts 58
Video atskaņošana 66
Videoatskaņotājs

Sk. *RealOne Player*
Videoklipi
Sk. *Multivides faili*
Viedziņas
Saņemšana 80
Sūtīšana 75
Vizītkarte, skaidrojums 58
Sūtīšana 57
W
WAP
Ikonas 107
Pārlūka atmiņas iztīrīšana 110
X
XHTML pārlūks 105
XHTML, skaidrojums 105
Z
Ziņapmaiņa
E-pasta rakstīšana 78
Galvenais skats 69
Grafiskās īsziņas 75
Grafisko īsziņu zīmējumu saglabāšana 62
Iesūtne 79
Izsūtne 86
Manas mapes 82
Mapes Nosūtītās ziņas
uzstādījumi 91
Multiziņas 75
Piegādes atskaites 70

SIM kartē esošās ziņas 86
Teksta ievadišana 71
Teksta izziņas 74
Uzstādījumi 87
Ziņu noklausīšanās 18
Zvana signāli 92
Izslēgšana 19
Personiskā zvana signāla
pievienošana 57
Saņemšana viedziņā 80
Uzstādījumi 92, 94
Zvani
Apmaksas vienības 23
Atbildēšana 19
Atteikšana 19
Ātrie numuri 18
Filtrēšana 24
Iespējas zvana laikā 20
Ilgums 23
Izmaksu limits 23
Konferences zvani 18
Kontaktu kataloga
izmantošana 17
Neatbildēti 22
Pāradresācijas uzstādījumi 21
Pāradresēšana 19
Pārsūtīšana 20
Pēdējie zvani 21
Saņemti 22
Sastādītie 22

Satura dzēšana 25
Starptautiski 17
Uzstādījumi 25, 42
Zvanišana 17
Zvanišana ārkārtas situācijās 132
Zvanu aizliegšana 51
Zvanu atteikšana 19
Zvanu izmaksu limits
Pakalpojumu sniedzēja uzstādīts 23
Skaitītāja dzēšana 24
Zvanu lienums 51
Zvanu pāradresācija 19
Zvanu pārsūtīšana 20
Zvanu žurnāls
Sk. *Zvani*

Ž

Žurnāls 21